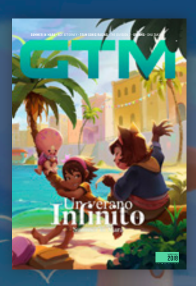


SUMMER IN MARA · ACE ATTORNEY · TEAM SONIC RACING · THE DIVISION 2 · DREAMS · SHU TAKUMI
GTM®
ABRIL 2019 - # 040
Un verano Infinito
· · · Summer in Mara · · ·
MEJOR REVISTA
2018
PREMIOS DEVUEGO



NÚM. 41 - MAYO 2019



GAMES TRIBUNE MAGAZINE

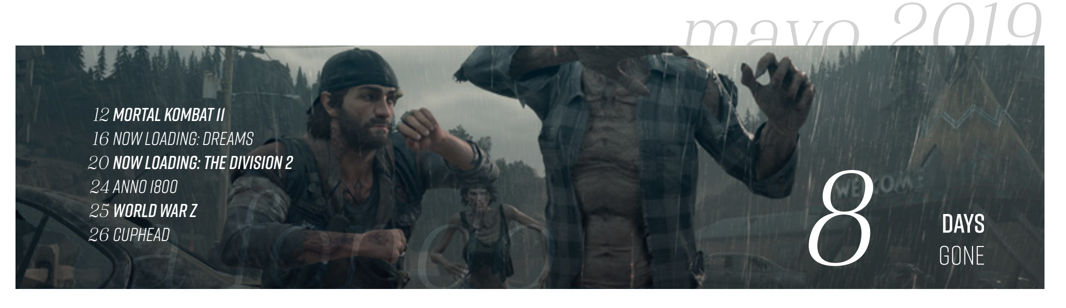
—

ISBN: 978-84-949741-6-8
DEPÓSITO LEGAL: M-11264-2019
PORTADA: SUMMER IN MARA
PRIMERA EDICIÓN: MAYO 2019

—

IMPRESO EN MADRID

mayo 2019



en portada



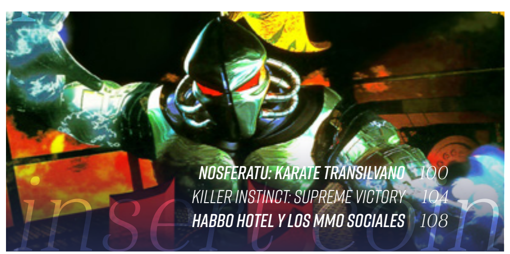
level up!



reseñas



insert coin

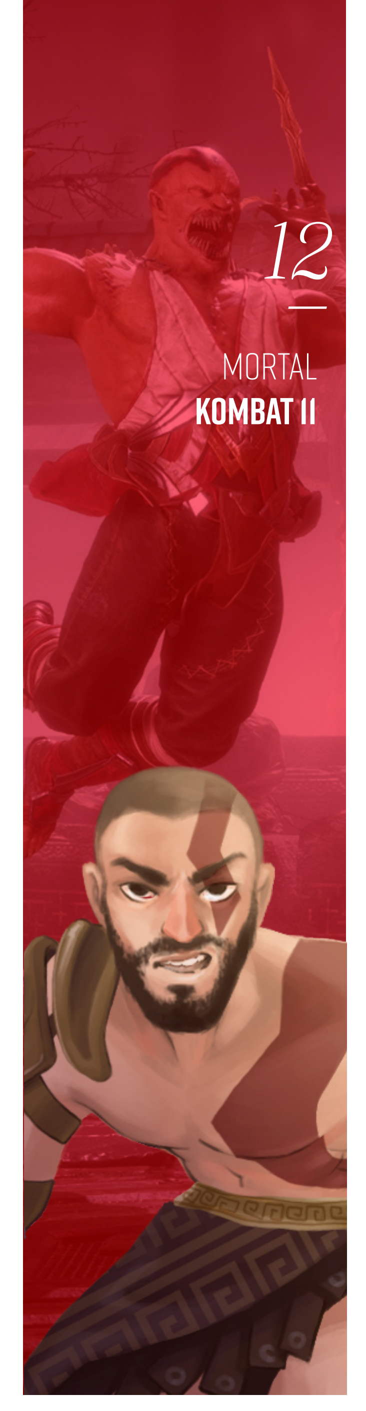


cocina geek



la tribuna







JUANPE PRAT

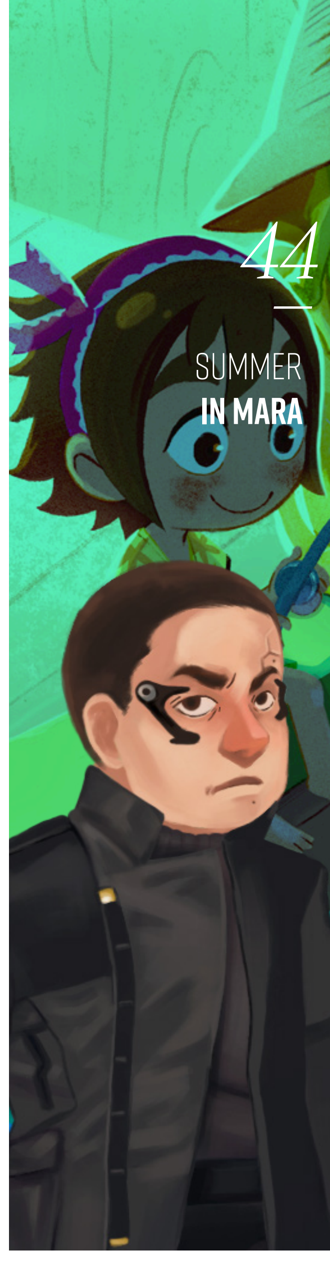
*@JuanpePrat_*

SUBDIRECTOR

...

Hombre de contrastes, combina su pasión por *Pokémon* con el hábil manejo del Leviathan de Kratos. Redacta, coordina, supervisa y maqueta.

—



ALEJANDRO CASTILLO

@Acastillo117

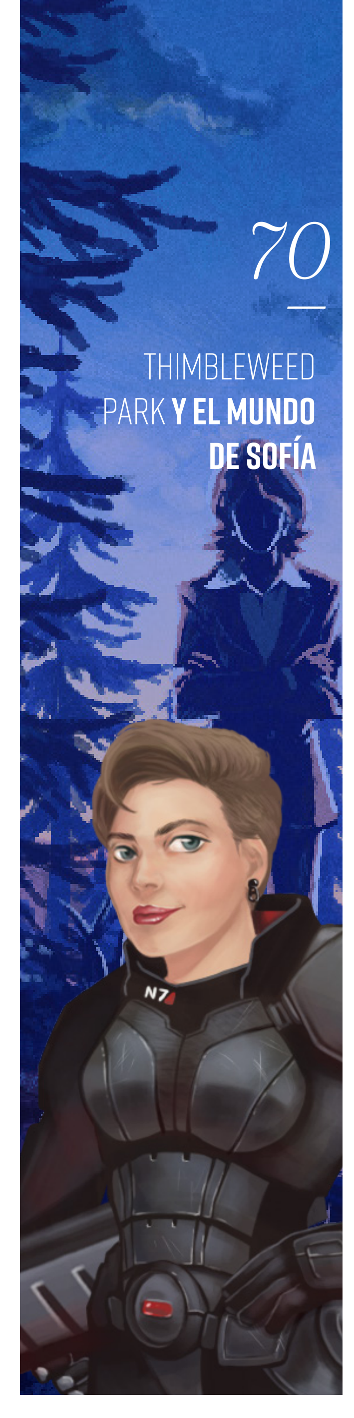
RESPONSABLE A FONDO

...

Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente «Jamio».

Su pasión por el análisis de videojuegos sólo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo.

—



PAZ BORIS

@pazborisb

COLABORADORA

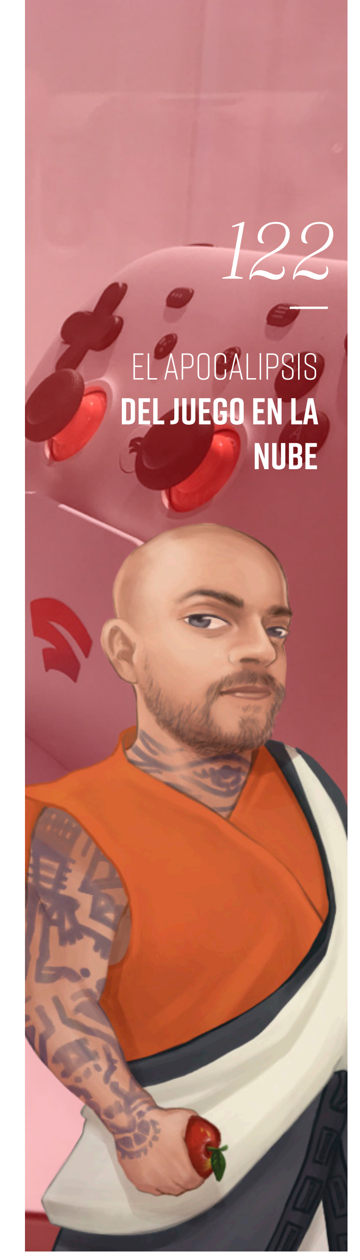
...

Una de las más grandes expertas en *Mass Effect* del panorama español y reconocida periodista del sector. Sin embargo, su amor por la obra de Bioware palidece al lado del que siente por su perra Inna. Comandó la revista *Gamer*.

—







RAMÓN MÉNDEZ

@Ramon_Mendez

REDACTOR

...

El dragón de Vigo, incombustible repartidor de bofetadas y líder de la mafia japonesa. Camufla sus crímenes tras una aparente pasión por la traducción.

—

JAVIER BELLO

@Javi_B_C

RESPONSABLE INSERT COIN

...

Nuestro legendario «Hombre Pollo», es uno de los más veteranos de la redacción y un auténtico todoterreno.

No sólo despliega sus amplios conocimientos retro cada vez que tiene ocasión, sino que también diseña y monta piezas multimedia.

—

JULIÁN PLAZA

@JuliusPlaza

COLABORADOR

...

Gran amante de la obra de Fumito Ueda y redactor veterano del mundillo. Se debate entre su lado *saiyan* y su faceta *jedi*.

—

EDITORIAL

Bostezos en resolución 8K



POR JUAN TEJERINA

Ya está aquí. Ya llegó. PlayStation 5 comienza a perfilarse y **la emoción nos embriaga** como si estuviésemos cerca de presenciar algo de proporciones cósmicas.

Otra vez lo mismo, el mismo cuento de siempre: la máquina tendrá músculo, una potencia sin igual, no saldrá desfasada y tendrá «de todo». **Todo lo que jamás pudiésemos llegar a soñar:** PlayStation 5 lo tendrá. Porque de eso va el juego, ¿verdad? De vender consolas en base a una potencia sin igual. **Vender números** y eclipsarnos con cifras que impresionan sobre el papel. En definitiva: convertir el videojuego en una cuestión de potencia bruta y no de potencia creativa. A nadie le importa **qué mentes** estarán detrás de los títulos que sacarán provecho a tan colosal potencia. Eso da lo mismo, porque lo que importa es que la tecnología ha avanzado y ahora podremos disfrutar de ella aunque no sepamos cómo.

Lo siento, señores de *marketing* de todo el mundo del videojuego, pero cuenten, por favor, **con mi escepticismo**. A mí no me mantiene enganchado a la máquina su potencia, ni sus gráficos 8K, ni su modelo de refrigeración, ni tampoco sus muchos *teraflops*. **Me dan exactamente igual**. Lo que me hace coger el mando de la consola, desde que tengo uso de razón, es **el juego que se mueve en su interior**.

Por supuesto, soy consciente de que es demasiado pronto para decir quién firmará los juegos de PlayStation 5 y —si me pongo quisquilloso— es muy sencillo adivinar que **estará respaldada por las grandes compañías que todos conocemos**. Así que podemos soñar: ¿qué hará Naughty Dog con este nuevo juguete? ¿Qué harán en Santa Monica? ¿Qué harán desde Bend Studio?

Soñemos, porque es lo único que podemos hacer, pero —por favor— **no nos dejemos eclipsar por otro desfile de cifras** que no sirven de nada sin un aval creativo.

Creo que en los últimos años, el videojuego ha ido extirpando de sus valores **el potencial creativo** de las mentes que hacen posible el sector. Ya no emociona quién trabaja dónde, sino cuánta potencia mueve la máquina que tenemos junto al televisor. Y a mí esto me preocupa mucho: ¿dónde están los creativos? ¿Somos conscientes de su valor diferenciador? ¿Lo somos?

El mes pasado hablaba de mi escepticismo con Stadia y, poco después de entrar a imprenta, pude presenciar la presentación de Apple Arcade. He de decir que, a pesar de su similitud con Google Stadia, mis sensaciones fueron **muy diferentes**. Muy, muy diferentes. ¿El motivo? Los señores de Apple pusieron todo el valor de su propuesta en los creativos que están trabajando en su catálogo. No quisieron alardear de potencia o prestaciones tecnológicas como punto central, sino **de los creativos que trabajan con ellos**, de los cuales, por supuesto, Hironobu Sakaguchi era el más conocido.

¡Aquí está la clave de todo! ¿Qué está pasando en el «mundillo»? ¿Todo se rige por cifras en papel? Ahora que los creativos no tienen límites gracias a una potencia inconmesurable... ¿cualquiera es buen creativo? La verdad es que no.

No seré yo quien se ponga nostálgico y suelte la manida frase de «ya no hay juegos como los de antes», pero sí que me gustaría decir que **las limitaciones técnicas de antaño hacían brillar con luz propia al creativo «de verdad»**. Aquel que sabía hacer de las restricciones de la época una ventaja. Aquel que no necesitaba una potencia ilimitada para representar su idea. Hoy, el juego ha cambiado y **el mundo del desarrollo exige potencias desmedidas** para poder dar a luz ideas que, quizás, necesiten más creatividad y menos fuerza bruta.

No quiero que se me malinterprete. **Bienvenido sea el avance tecnológico** y el consecuente crecimiento del «mundillo», pero que nadie se olvide del valor de los creativos. Son una pieza clave en todo esto y es gracias a ellos que los juegos nos hacen vibrar, nos emocionan y nos acompañan a través de un carrusel emocional de lo más variopinto.

Sin embargo, las compañías centran cada vez más esfuerzos en dejarnos la boca abierta con números sobre el papel. **Relegan demasiado peso en números que no dejan de ser lo que son si no caen en las manos correctas**. Y nosotros aplaudimos y nos embriagamos sin recapacitar.

Ojalá cuando PlayStation 5 se perfile más allá del papel, Sony sea lo suficientemente inteligente para reposar el verdadero peso de su presentación en aquellos juegos que sólo serán posibles gracias a una potencia correctamente aprovechada por aquellos creativos: los que **se devanarán los sesos para sacarle un rendimiento único**.

Mientras tanto, en lugar de emocionarnos con cifras, lo más sensato es mirar hacia una generación que **no está cerca de decir su última palabra.** Tanto Xbox One, como PlayStation y Nintendo Switch tienen mucho que decir. Nadie echa en falta que tengan más potencia: **los jugadores sólo queremos más juegos**.

Lo único bueno que me guardo de lo poco que se sabe de PlayStation 5 hasta ahora es una cosa. **Sony ha aprendido la lección** y habilitará, por fin, la demandadísima retrocompatibilidad. ¿El resto? **Bostezos en resolución 8K**. ■





Imagen: Brian Harkin / Financial Post

> En un futuro muy cercano, tendremos videojuegos que no dependerán de ninguna plataforma.

HIDEO KOJIMA (2010)



DAYS GONE

—

Desarrolla: Bend Studio
Distribuye: Sony Interactive Entertainment
Precio: 59,95€
Lanzamiento: 26 de abril de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano

CRÍTICA

DAYS **GONE**

POR **ALEJANDRO**CASTILLO






PLAYSTATION 4

Creo que también la mayoría de lectores, alguna vez, se han sentido el «**patito feo**» de un grupo, sobre todo cuando todavía estábamos pasando los difíciles momentos de la adolescencia. Para una parte el trago les es más difícil de sobrellevar; otros, en cambio, sufren una huella imborrable que formará parte de su versión madurada. Es una situación incómoda que te hace replantearte si el problema eres incluso tú. ¿Por qué ese odio irracional en personas a las que nunca les has querido hacer el mal? Incomprensible con diez, doce o quince años incluso. Tras sumar una nueva década en el DNI (y más de un disgusto personal, entre tú y yo), **logras crearte tu propia armadura,** un escudo frente a la tontería y el gilipollismo de los imberbes con quienes tienes la desgracia de compartir cuatro paredes. **Que nada ni nadie cambie vuestra forma de ser**. Sois únicos, especiales; siempre habrá un hueco en la sociedad para que podáis encajar sin complejos. ¿Problemas? Ninguno. Tú tienes el mando de la vida.

Por algo parecido ha pasado el trabajo de docenas de familias que forman Bend Studios. Desde el principio, *Days Gone* se le ha encasquetado el estigma de «juego de relleno» entre el catálogo de primera fila de Sony. Más allá de la trayectoria del equipo, los cuales vienen de dos entregas portátiles sonadas entre sus seguidores, la falta de respeto por el hacer de sus empleados le ha convertido en la perfecta diana de quienes buscan el mínimo resquicio para hacer bulla en redes sociales.

Como suelo decir habitualmente en este tipo de casos, **la crítica no se puede realizar en 240 caracteres**. Hay que abstenerse de unirse a la corriente del ruido para lograr la perspectiva más pura de las acontecimientos. Me pongo a los mandos de mi moto liberado de cualquier prejuicio, porque aquí, en *GTM*, amamos el videojuego independientemente del color del trozo de plástico que tenemos entre manos.



LA ESPERANZA DE **HALLAR LA MUERTE**

Deacon St. John es el perfecto retrato de un hombre deshumanizado por los traumáticos acontecimientos que le ha tocado vivir.

Cuando la compañía se encontraba en plena campaña publicitaria, sentía que siempre me estaban vendiendo el mismo formato una y otra vez. Daba igual los progresos logrados, el resto del conjunto... lo importante parecía el tronar de las balas y los gritos de quienes quieren acabar con la vida del protagonista. Tras la capa tópica durante la introducción, la principal sorpresa que he tenido con él ha sido precisamente cómo se ha tejido la estructura narrativa. Hablo de un mundo abierto que deja atrás la extensión descontrolada para dar un paso **valiente** en términos de ritmo. Es el guión quien lleva la voz cantante en todo momento sobre lo que tenía que hacer, algo así como la concepción que la antigua 2k Czech tenía del género: un entorno de falsa libertad que no diluya lo que quieren que vea el jugador.

Al contrario de los checos, los originarios de Oregón han perfilado un mundo abierto clásico, aunque con matices. ¿Por qué señalo la valentía del paso que han dado? Principalmente porque **han decidido frenar la extensión descontrolada**, una competición silenciosa que suele ser habitual dentro del género. **La porción jugable es pequeña**, bastante para lo que estamos acostumbrados, y será a medida que progresamos cuando se abran nuevas fronteras. Por ello, las travesías entre enclaves están lejos de lo anodino, puesto que no toman demasiado tiempo para alcanzar el destino.

Las sensaciones mejoran cuando comprendí el funcionamiento de **la moto**; va más allá de pulsar un botón para acelerar. **Se erige como un personaje más**, como ocurriera con el Regalia de *Final Fantasy XV*. Debía estar atento a su estado, debía trazar bien mis viajes para alcanzar mis metas lo más seguro posible, debía cuidarla y mejorarla... En definitiva, es el compañero ideal para un Deacon que encuentra en este chasis de metal su único rincón de comunión. No solo tiene impacto en su personalidad, sino que a nivel de mecánicas es una pieza fundamental para dar sentido al ecosistema. Por ejemplificar una situación cotidiana, si ponía la moto a demasiadas revoluciones gastaba más combustible, por lo que debía aprovecharme de la inercia para ir sin acelerar por los tramos sin cuesta. **También hay que tener en cuenta la climatología**: si llueve, el barro tomará protagonismo, lo que frena la velocidad a la que se puede alcanzar.

Si algo logra el planteamiento de *Days Gone* es que te mantiene en todo momento atareado con sucesos que tienen peso a nivel narrativo. De nuevo, se desmarca de la mayoría de rivales a la hora de estructurar su contenido. No existen misiones secundarias como tal, salvo una pequeñísima

excepción, sino que siempre seremos dependientes de los sucesos que hayan ocurrido en la última misión principal. Finalizar una aumentará el porcentaje de completado de las subtramas a las que repercute; todos los progresos pueden revisarse en un apartado en el menú de historias. De esta manera, hila en un mismo nudo todos los focos que surgen a lo largo del trayecto de manera coherente, orgánica diría.

No tengáis la percepción recurrente sobre la repetitividad que azota al *Open World*. Sí, las actividades extra consisten en objetivos similares: liberar campamentos, acabar con nidos de freakers, volver a encender las unidades donde mejorar las habilidades de Deacon, etcétera… **el éxito de que ambos entes convivan es que no interfieren entre sí**. Puedes completar el juego y disfrutar de la historia sin acabar con ninguna de las arriba mencionadas. Está en tu mano completarlas si la fórmula que propone te ha transmitido tras todo lo vivido. Ocurre algo similar con lo último del arácnido favorito de Marvel e Insomniac Games: tomabas la espectacularidad de la campaña y ya si querías permanecer más tiempo tenias toda la oferta que permanecía en segundo plano. Abría este texto ensalzando la figura de **Deacon St. John**, rostro en el que pocos creían y que sin embargo ha demostrado tener un carácter arrollador como para liderar con éxito una hipotética futura franquicia. Pese a lo tópico que resulta la premisa, **los primeros compases de la trama esconden un personaje oscuro**, con un pasado que poco tenía que ver con la cara que muestra dos años después de los sucesos que desatarían la pandemia freaker. La versión de Deacon que conocemos es el de un hombre sin esperanza alguna, cuyo sustento emocional le ha sido arrebatado. Desea que alguien logre asestarle el tiro de gracia con el que poder huir finalmente de esta pesadilla tan real como cruda. Mientras tanto, no duda en atreverse a embarcarse en misiones suicida por un puñado de créditos. Incluso cuando encuentra un pequeño halo de esperanza lo desecha; no lo cree hasta que lo vea por sus propios ojos. **Evita revivir viejos fantasmas** que le consuman aún más.

"DEACON HA DEMOSTRADO UN CARÁCTER ARROLLADOR"

Problemas técnicos aparte (y una inteligencia artificial que no acompaña), **confieso que me he divertido como el que más**. Durante las cuarenta horas en las que he permanecido sumido en este apocalipsis sobre ruedas, me he sentido como un errante más de su universo. Como *Third Person Shooter* es simple y directo, funciona con la eficacia de un reloj suizo. Cuando se hablaba de supervivencia, se hacía con los límites de una obra que no quiere en ningún momento que decaiga la acción, y no hay mejor antídoto contra la monotonía que un ritmo constante de eventos, tanto guionizados como las situaciones que brindan los encuentros aleatorios. No hay mejor sensación que enfrentarse a una horda de hasta 500 freakers y pasar casi media hora real para poder acabar con ella. Pese a su accesibilidad, es fácil verte rodeado de la marabunta de salvajes que quiere convertirnos en su cena; no se trata de sobrevivir por número de objetos útiles, sino de **seguir viviendo** tras un extenuante enfrentamiento.

Quizá no logra el nivel de excelencia a la que nos han acostumbrado la última ración de *first party* de PlayStation 4, pero de lo que no cabe duda es que esta primera piedra puede dar lugar a una marca con muchísimo potencial. ¿Quieres desconectar y disfrutar de principio a fin? **Hazte con él**. ■



DIRECTOR

JOHN GARVIN

Veterano en Bend Studios, ha trabajado en los grandes logros del equipo, como *Syphon Filter*

"No son muertos vivientes."

Además de director creativo en *Days Gone*, ha participado en la elaboración del guion. Lleva encabezando proyectos durante más de veinte años.





MORTAL KOMBAT 11

Desarrolla: NetherRealm Studios
Distribuye: Warner Bros.
Precio: 64,99€
Lanzamiento: 23 de abril de 2019
Textos: Castellano
Voces: Inglés



CRÍTICA

MORTAL KOMBAT 11

POR **JUANPE**PRAT

PS4 · XBOX ONE · PC · SWITCH

Kuando una saga longeva lleva mucho tiempo funcionando, llega un punto en el que se tienen que tomar una serie de decisiones para poder seguir ofreciendo novedades o para encarrilar una historia que, con el paso de los años, ha ido deformándose y dispersándose. En el cine pasa bastante y se me viene a la cabeza *X-Men: Días del Pasado Futuro* como un buen ejemplo de lo que estoy hablando. A Fox se le terminaron por juntar dos líneas temporales de mutantes completamente diferentes y, para que confluyeran en una, tuvieron que confrontarlas y tirar de un evento temporal para que quedasen unificadas. Normalmente, **el viaje en el tiempo es la última puerta** por la que debe pasar todo guionista, ya que está considerado un «escape fácil» para deshacer todo lo que se había hecho hasta ahora y dejar la trama en un punto completamente nuevo desde el que continuar.

Mortal Kombat es una de esas sagas que ha ido perdiendo un poco el rumbo con el paso de los años, así como el motivo por el que en NetherRealm Studios **ha tomado el tiempo como principal *leitmotiv*** para *Mortal Kombat 11*. Esta entrega está construida sobre la idea del tiempo como motor para su narrativa, en lugar de como un medio para trastocar los cimientos de una historia que ya no tenía mucho más que dar. La derrota de Shinnok fue un punto de inflexión ante el cual solo cabia recurrir a un ser más poderoso que los propios Dioses Antiguos. Tras esta barrera solo está el único regente de los acontecimientos: el tiempo, el cual está representado en este juego con el personaje de Kronika, una deidad caprichosa que mueve los hilos de todo lo que ocurre.



Mortal Kombat 11 no es el único título de su género que, recientemente, ha decidido volver a los orígenes para encontrarse a sí mismo. *Soul Calibur VI* hizo a finales del año pasado exactamente lo mismo, si bien su camino fue una especie de reinterpretación de los hechos que desencadenaron el choque de espadas. Ed Boon y su equipo **tenían que ponerse las pilas**, ya que *Mortal Kombat X* se quedó bastante alejado del resto de títulos en muchos aspectos. Ya no se trataba de una renovación por dentro, sino también por fuera, algo que demostrase la fuerza que siempre ha tenido esta saga... y el resultado ha sido soberbio.

La undécima entrega de *Mortal Kombat* ha supuesto una gestación dura (de muchos años de desarrollo para un juego de estas características), pero en NetherRealm Studios han vuelto a demostrar por qué su licencia está **entre las mejor consideradas** dentro de los juegos de lucha.

Lo primero que hay que destacar es el explícito y potente apartado gráfico, un aspecto en el que NetherRealm ha estado trabajando a conciencia. *Mortal Kombat 11* hace uso de Unreal Engine 3, pero de **una versión muy modificada** por ellos mismos. El propio director del juego ya confirmó en una entrevista que, aunque usaban una versión anterior del motor de Epic Games, esta estaba tan personalizada que poco tenía que ver con la original. Y las diferencias saltan a la vista.

La anterior entrega de este juego mostraba unos gráficos que **no hacían justicia a las máquinas de nueva generación** para las que estaba disponible. Sin embargo, *Mortal Kombat 11* puede presumir de un músculo gráfico que debería ser obligatorio en esta saga, ya que algunas de sus principales virtudes son la explicitud y los detalles de los combates... y eso debe venir acompañado de la mejor representación posible. No suelo reaccionar de manera muy expresiva ante escenas de extrema violencia (y menos tratándose de *Mortal Kombat*), pero tengo que reconocer que ha habido momentos en los que he soltado una mueca de horror ante algunas de las ejecuciones que incluye este juego.

Al igual que la mayoría de iteraciones más modernas, *Mortal Kombat 11* incluye un **Modo Historia dividido en capítulos** y, fuera de él, los apartados dedicados al combate, la obtención de recompensas y también el de personalización: todos presentan novedades y las más importantes están en el sistema de lucha de esta entrega, algo primordial si a lo que vamos a es a machacar al enemigo.

"UN REGRESO MAGISTRAL TRAS VARIOS AÑOS EN BARBECHO"

Mortal Kombat 11 ha renovado el combate de arriba a abajo con la adición de un par de mecánicas que buscan, como viene siendo habitual, premiar la habilidad y la pericia y no la suerte o la aleatoriedad. Los kombos van a seguir siendo la base de los encuentros, pero ahora podrán lanzarse golpes mucho más poderosos con solo apretar un botón. Estos **ataques devastadores** solo pueden activarse de manera limitada, por lo que no se puede abusar de ellos. Asimismo, de la misma manera que uno puede atacar, defender también es importante, pero también estará limitado. Interactuar con el entorno será una forma de gastar ese contador de defensa y realizar una maniobra de recuperación tras recibir un golpe será otra. Las opciones están ahí y saberlas usar depende también de la habilidad de cada luchador.

Pero una de las novedades más importantes son los llamados Fatal Blow. Este nuevo movimiento solo se puede usar cuando la vida cae por debajo del 30% y, si cabe, **es más espectacular y salvaje** que los Fatality. La implementación de este brutal ataque



LA CONSTRUCCIÓN DE UNA NUEVA ERA

LA HISTORIA LLEGA A SU **PUNTO DE NO RETORNO**

Krónika, Diosa del Tiempo, ha decidido tomar cartas en el asunto tras las erráticas actuaciones de Raiden, quien ha alterado por completo el devenir de los acontecimientos con sus acciones.

es el más claro ejemplo de lo que ha aprendido NetherRealm con el desarrollo de *Injustice*. De hecho, *Injustice 2* ha servido prácticamente como base para este título, aunque está menos encorsetado que la saga protagonizada por los héroes y villanos de DC.

Fuera de los combates, *Mortal Kombat 11* ofrece una variedad de contenidos muy amplia para todos los jugadores que son completistas. Es decir, el recorrido de esta entrega va a ser muy largo una vez se haya terminado el modo historia. La Kripta vuelve como la mazmorra de los tesoros de la saga, solo que **totalmente remodelada**. Reconozco que siempre me ha dado algo de miedo este modo, ya que el silencio reina alrededor del personaje y no se oyen más que los ruidos ambientales.

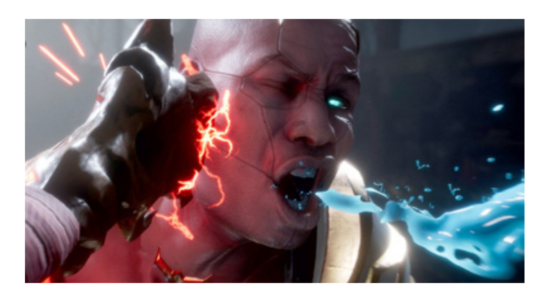
Fobias aparte, en esta ocasión, NetherRealm ha optado por la tercera persona para la Kripta, lo que convierte este modo en una especie de «mini-mundo» abierto muy interesante. Explorarlo, encontrar sus secretos y obtener recompensas se convierte en una **actividad muy atractiva** cuando uno yaestá cansado de partir huesos.

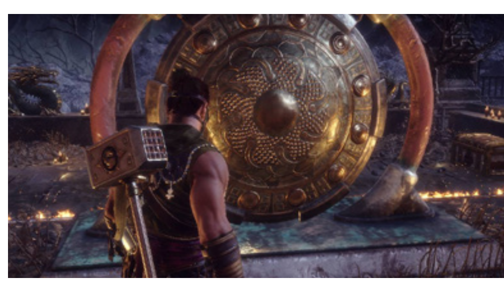
Las Torres también han sufrido cambios, ya que, además de las Klásicas, también se encuentran las **Torres del Tiempo**, las cuales ofrecen diferentes retos que van cambiando cada pocos minutos u horas. Cada desafío aquí es diferente, ya que habrá unas normas que afectarán siempre al combate (lluvias de veneno, misiles de sangre, columnas de fuego, etc) y únicamente al jugador. Por suerte están los konsumibles, objetos de un solo uso que aplican beneficios.

El úlimo gran añadido a *Mortal Kombat 11* es la personalización de kombatientes, la cual va más allá de la simple apariencia de los luchadores. Este sistema puede ser **un poco complicado al principio**, pero es importante conocerlo a fondo para aprovechar al máximo sus posibilidades. Habrá objetos que potencien ataques o movimientos característicos y serán importantes en el desarrollo de los combates *online*.

Mortal Kombat 11 **renace** de unas cenizas que estaban medio apagadas. La saga vuelve a la *kompetición* por ser el rey de la lucha y lo hace con una propuesta muy *kompleta* y variada que los *fans* estaban sin duda esperando. Una sorpresa después de varios años en los que se han quedado atrás con sus lanzamientos.

Imágenes del juego





NOW LOADING / EN PROGRESO ...

NOW LOADING

DREAMS

POR **ROBERTO** PINEDA

PS4 · XBOX ONE · PC

Ha llovido mucho desde la *PlayStation Meeting* de 2013. Tanto que, hasta hace apenas unos meses, algunos ya nos habíamos olvidado del misterioso proyecto que los creadores de *Little Big Planet* nos enseñaron durante aquella noche de febrero. Más de un lustro después, *Dreams* llega a nuestras manos. Han sido años muy largos en los que muchos ni siquiera éramos capaces de vaticinar a qué nos enfrentaríamos y en los que nos hemos preguntado qué posibilidades traería consigo.

Es ahora cuando comenzamos a ser conscientes de que estamos ante algo que no es nada y, a su vez, lo es todo... porque **lo nuevo de Media Molecule puede adoptar la forma que nuestra mente sea capaz de imaginar**. El juego llega a PlayStation 4 mediante acceso anticipado con la intención de crecer conforme pase el tiempo —tal vez lo siga haciendo en la próxima generación—, pero cinco minutos a sus mandos bastan para comprobar el extraordinario potencial que tenemos a nuestros pies.

Cada día son más los usuarios que, sin demasiados conocimientos, se aventuran a desarrollar pequeños títulos gracias a herramientas como *Game Maker: Studio* o *RPG Maker*, entre otros, pero nunca habían tenido a su alcance algo tan ambicioso como esto. Ha llegado el momento de comenzar a soñar.

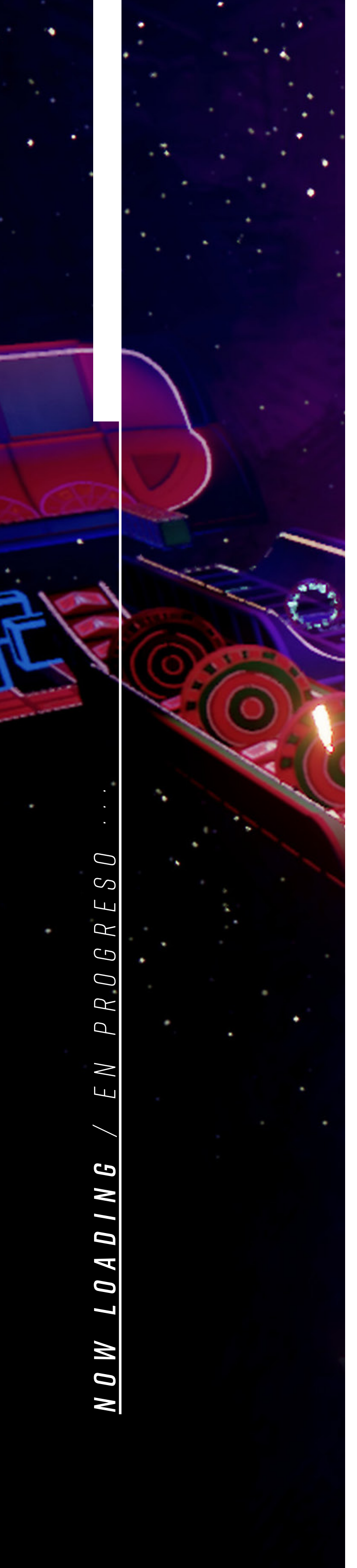
LUZ ÁMBAR
JUEGA CON PRECAUCIÓN



DREAMS

—

Desarrolla: Media Molecule
Distribuye: Sony Interactive Entertainment
Precio: 29,99€
Lanzamiento (Early Access): 16 de abril de 2019
Textos: Castellano



SI EXISTE, ESTÁ EN ALGÚN LUGAR **DEL DREAMIVERSO**

¿Alguna vez has pensado cómo sería el videojuego ideal para ti? Con paciencia y dedicación, ahora es posible verlo materializado gracias al editor más ambicioso que se ha creado jamás.

Recientemente tuve la oportunidad de probar durante unos días la última *beta* del juego. Dediqué la mayor parte de mi tiempo a descubrir creaciones de la **comunidad**, ya que adentrarme en su complejo editor me abrumó en cuanto vi la cantidad de elementos que tenía a mi disposición. Traté de probar pequeños títulos diseñados por los usuarios y ponerme por un momento en la piel de sus autores. «Algún día haré algo parecido», me dije. He de confesar que mientras escribo estas líneas aún no he sido capaz de llevarlo a cabo. De hecho, dudo que algún día llegue a desarrollar mi idea. No obstante, cada vez que inicio *Dreams* y me encuentro con un puñado de nuevos proyectos, una sonrisa se dibuja en mi rostro al comprobar la cantidad de gente que ha decidido cumplir su sueño. Puede que nunca llegue a ser como ellos, pero sí que disfrutaré de lo que sus mentes sean capaces de imaginar.

El **Dreamiverso**, así es como Media Molecule, ha decidido llamar al espacio —nunca mejor dicho— en el que los soñadores crean, interactúan y comparten sus obras. Un lugar de dimensiones inimaginables en el que actualmente son más de dos los millones de experiencias en las que podemos adentrarnos de manera inmediata, sin apenas tiempos de espera ni barreras. El estudio británico tiene muy claro lo que pretende con el diseño de un lugar tan especial; tiene claro que la comunidad es la piedra angular de un proyecto llamado a crecer con el paso del tiempo. Un producto que debuta en forma de acceso anticipado, pero que, a pesar de sus carencias, presenta una factura propia de algo que ya está terminado.

La galaxia por la que nos desplazamos moviendo nuestro puntero gracias al sensor de movimiento del DualShock 4 es como **una enorme telaraña repleta de elementos que actúa de manera similar a una red social.** Y es que cualquier sueño creado es almacenado automáticamente y está al alcance de todos, ya que es posible establecer filtros de búsqueda por géneros o palabras clave, votar a los autores más talentosos, comunicarnos con ellos e intercambiar opiniones o participar en concursos temáticos establecidos por los desarrolladores, entre otras muchas posibilidades. No importa si deseamos comenzar un proyecto desde cero, copiar o modificar uno ya existente o curiosear probando uno y mil juegos fruto de la imaginación de personas a las que no conocemos; todo está ahí, al alcance de nuestra mano.

Llevo varios días buceando en el Dreamiverso y puedo decir que he visto cosas que no esperaba ver. He manejado al mismísimo Link en el Bosque Kokiri, he surcado el desierto a los mandos de una vaina de carreras más veloz que la de Anakin Skywalker... ¡Incluso un día acabé en las calles de Silent Hill! Podría pasar mucho tiempo contando todo lo que he visto, pero no acabaría nunca. **Si algo existe, es posible —con matices— encontrarlo**

en *Dreams*. No importa si buscamos un *survival horror* de corte clásico, un título de acción con vista cenital al más puro estilo de *Hotline Miami* o uno de esos *walking simulators* que tanto han proliferado durante la última década: siempre encontramos algo acorde a nuestros gustos aunque, en la mayoría de casos está muy lejos de ser perfecto.

Lamentablemente, hay algo que no solo me ha decepcionado, sino que me parece un problema muy a tener en cuenta por cualquiera que esté pensando en lanzarse a dar forma a su sueño: **el motor de físicas.** Todo lo que se mueve da la sensación de que pesa muy poco, ya sea un personaje, un vehículo o cualquier estructura móvil y eso es un auténtico lastre a la hora de visualizar proyectos que se acojan a determinados estilos de juego. He probado incontables experiencias «plataformeras» y en todas y cada una de ellas me he sentido extraño a sus mandos. Desconozco si Media Molecule tiene pensado trabajar en alguna herramienta que permita modificar el peso de los elementos, porque se trata de algo que, paradójicamente, hace mella en lo que en principio promete permitirnos crear cualquier cosa que podamos imaginar.

No conviene olvidar que *Dreams* se encuentra en período de acceso anticipado y actualmente ni siquiera sabemos cuándo alcanzará su fase final. Por ello, es probable que lo más sensato sea comprender que aún es demasiado pronto para que veamos cambios radicales, así como que algo tan importante como el motor de físicas de una herramienta de edición no pasará por alto para sus creadores, los cuales ya se han encargado de añadir **más de una docena de horas de aprendizaje** en forma de fantásticos vídeos interactivos de los que todos podemos beneficiarnos gracias al doblaje a nuestro idioma. Lo que resulta innegable es que nunca habíamos tenido semejante potencial a nuestro alcance o, al menos, nunca había sido tan accesible... para aquellos que estén decididos a invertir mucho —mucho— tiempo experimentando y puliendo sus ideas.

Imágenes del juego



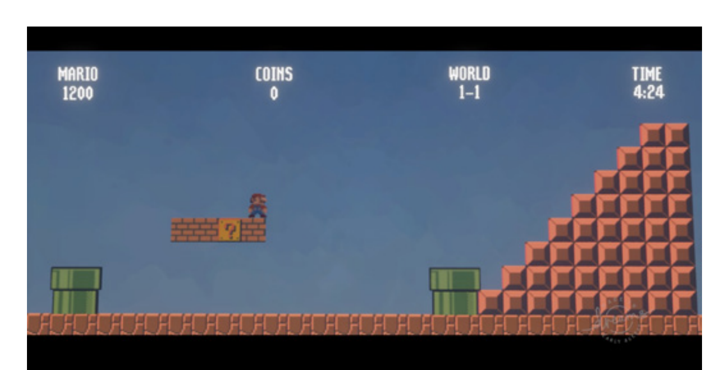




"LUGARES EMBLEMÁTICOS COMO LA IGLESIA DE AERIS *(FF VII)* O EL BOSQUE KOKIRI DE *THE LEGEND OF ZELDA* SON POSIBLES EN *DREAMS*."

Cualquier usuario puede apreciar el potencial de las herramientas que Media Molecule nos ofrece. Muchos ya han comenzado a dar forma a sus primeras ideas gracias al completo sistema de aprendizaje que los británicos han incluido, pero son muy pocos los que logran concebir experiencias ricas que podamos definir como videojuego. Si el objetivo principal es explorar las creaciones de los más experimentados, el Dreamiverso es un lugar apasionante para cualquier persona movida por la curiosidad. En cambio, sus posibilidades como editor están muy lejos de poder ser dominadas por todos. **¿Merece la pena adentrarse ahora mismo en esta galaxia repleta de grandes ideas?**

Sinceramente, me resulta muy complicado responder a esta cuestión. Por un lado, considero que merece la pena adentrarse en ella y descubrir cómo piensan los miles de jugadores que ya destinan todos sus esfuerzos a cumplir sus sueños. Por otro, creo que aún es pronto y hay mucho trabajo por delante. **Desarrolladores y usuarios están obligados a soñar juntos a partir de ahora.**



NOW LOADING

THE DIVISION 2

POR **JUANPE**PRAT

PS4 · XBOX ONE · PC

Si sois de los que lleváis mucho tiempo suscritos a la revista, sabréis que *The Division* fue protagonista en marzo de 2016 de una de nuestras portadas. El juego levantó el suficiente interés como para llenar párrafos y párrafos en diferentes portales web y hasta nosotros le dedicamos unas páginas para ver qué era lo que quería proponer Ubisoft Massive con esta mezcla entre *shooter* y RPG. El juego llegó al mercado bajo lupa y la opinión generalizada tanto de la prensa como de los usuarios fue que era **un título que se antojaba corto, limitado y que podría haber dado bastante más de sí**. La factura técnica era fantástica, pero en la desarrolladora podrían haber aprovechado mucho más el producto que tenían entre manos.

Y en este punto entra *The Division 2*, la secuela directa del anterior título, un juego que, lejos de ser una propuesta innovadora y fresca, parece que se ha creado con el fin de tapar los agujeros con los que su predecesor llegó al mercado. Massive no ha errado en la ejecución de *The Division 2*, pero, de nuevo, **se ha quedado un paso por detrás** de lo que podría haber conseguido si se hubiesen planteado las cosas de otra manera.

El juego que he tenido entre manos todas estas semanas, con el fin de exprimirlo al máximo, **es un producto firme, sólido y muy jugable**, pero la principal sensación que sentí mientras recorría Washington era que todo eso ya lo había vivido. En otra ciudad, en otra estación del año, pero era lo mismo, solo que más grande, mejor acabado y con muchas más tareas que completar antes de colgar mi arma como agente de The Division.

LUZ VERDE
DISFRUTA DEL JUEGO



THE DIVISION 2

—

Desarrolla: Ubisoft Massive
Distribuye: Ubisoft
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 15 de marzo de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano



WASHINGTON ES SOLO UN SITIO MÁS GRANDE

TAN IMPORTANTE ES **LA FORMA COMO EL FONDO**

Conseguir un juego potente gráficamente no suple una carencia total de narrativa. *The Division 2* se ha olvidado por completo de crear una historia atractiva que mueva el resto de sus elementos de manera fluida.

Ya lo pensé cuando tuve oportunidad de probar la *beta* privada de *The Division 2* antes del lanzamiento del juego. Todo me era muy familiar. Demasiado. Continuar unas mismas bases o un mismo planteamiento no quiere decir que dos juegos se parezcan, sino que pertenecen a una misma saga y todos los títulos que forman parte de ella **tienen que tener elementos reconocibles**. En el caso de *The Division 2*, no puedo hablar de un calco, pero tampoco de una secuela según el concepto que todos podemos tener en la cabeza. Lo calificaría más como una actualización; una muy grande, claro.

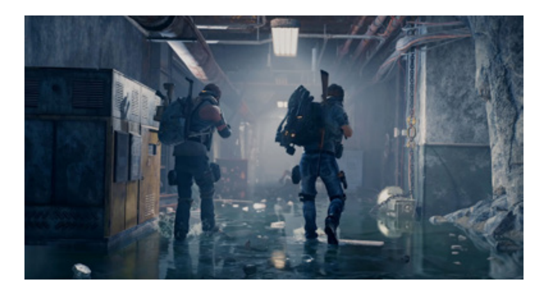
Ubisoft Massive ha trabajado duro en darle una nueva entrega a esta licencia, pero han perdido de vista el objetivo de llevar a cabo un proyecto de estas características. Sí que hay que mejorar con respecto a trabajos anteriores, pero la evolución **no se debe centrar solo en transformar lo antiguo en algo diferente**, sino en crear desde cero y aplicar todo lo que se ha aprendido hasta ahora. Eso es lo que, en esencia, es *The Division 2*, una extensión enorme del anterior juego que lo convierte en lo que para muchos debería haber sido ese juego cuando se lanzó a principios de 2016. Un juego grande en extensión, diverso en armas y con misiones variadas y difíciles que justifiquen el hecho de ser un cooperativo para varios jugadores.

Uno de los pilares en los que se basó el primer juego es su hilo argumental. Un virus letal que había empezado a propagarse a través del dinero en uno de los días más consumistas para la sociedad norteamericana. El **gancho narrativo fue muy potente** y ayudó mucho a los jugadores a entender mejor la creación de una

"WASHINGTON ES TROPICAL Y TREMENDAMENTE BONITA"

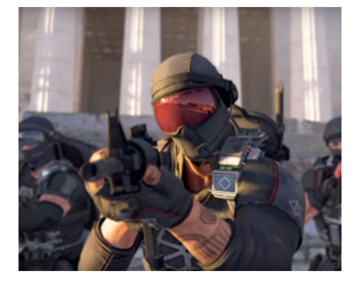
división de agentes que se encargasen de poner orden ahora que Nueva York estaba colapsada. En *The Division 2* **esta idea se diluye** y se vuelve a usar el mismo contexto, unos meses en el futuro, para justificar otra misión a gran escala de la organización.

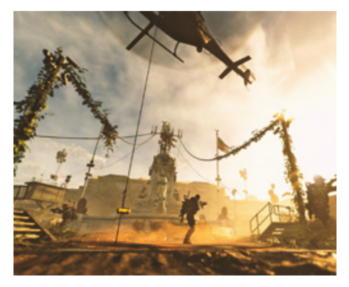
Si en 2016 había que recuperar Manhattan, ahora **hay que salvar Washington D.C.**, la capital de Estados Unidos y bastión simbólico de la democracia norteamericana. Como subidón patriota está bastante bien, pero uno se da cuenta pronto de que no tiene esa epicidad que sí desprendía la anterior entrega a pesar de ser











Imágenes del juego

más corta en su desarrollo.

The Division 2 sí que presenta novedades y mejoras, no me malinterpretéis, pero en su conjunto **no suponen un gran cambio** que ofrecer a los jugadores. Son adiciones que se han hecho para hacer más completa una aventura que tenía carencias anteriormente.

El primer gran cambio es el mapa de Washington, una ciudad que es enorme y presenta muchos más distritos que Manhattan. Los kilómetros a recorrer son muchos más, lo que ha hecho que Ubisoft haya implementado un nuevo sistema de asentamientos repartidos por todo el mapa que sirven de puntos de reposo para el jugador. La colaboración será un punto importante en el imaginario de *The Division 2*, ya que la tarea que tienen entre manos la organización es mucho mayor y necesitarán toda la ayuda posible. De ahí que haya que **reclutar a todo tipo de especialistas** para que ayuden en la labor y todos ellos irán al cónclave de la liberación, que no es otro que la Casa Blanca (nueva base de operaciones en esta entrega).

A partir de aquí, se desarrolla *The Division 2* en su estado más puro y el jugador aficionado al *shooter* disfrutará de un título al que el tiempo **no ha hecho mella en su jugabilidad**. Al contrario, se ha mejorado con una reformulación de ciertos aspectos que van en consonancia con esta multiplicación en tamaño que he descrito anteriormente.

La vertiente RPG se ha desarrollado mucho más con el fin de ajustar el propio juego a su mayor extensión. Con más cosas para hacer, más enemigos a derrotar y más misiones que completar, es necesario **un progreso de personaje más elaborado**. Por eso se ha expandido el número de artilugios que puede usar el agente de The Division, que van desde las típicas torretas, hasta otros inventos mucho más ingeniosos (a la par que útiles) como los enjambres o los lanzaquímicos; todos ellos con variantes ofensivas y defensivas para una mayor sinergia a la hora de formar grupos.

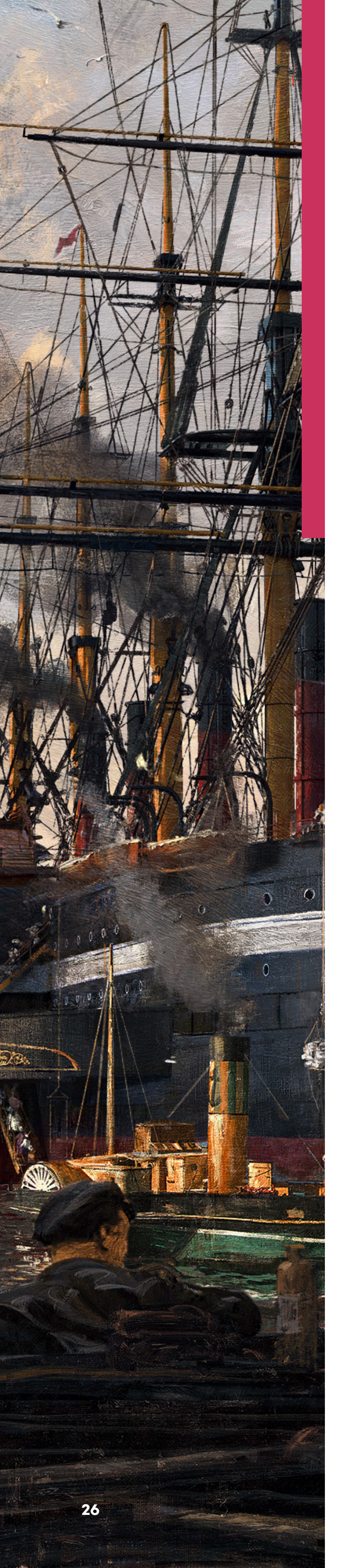
La cooperación es, sin duda, el aspecto más trabajado en *The Division 2*, ya que **todo está montado para que sea muy necesario explorar y completar misiones en grupo**. La dificultad de la inteligencia artificial es ahora bastante mayor y es muy peligroso adentrarse en territorio dominado por las diferentes facciones si se va solo. No es que no se pueda hacer, pero no es lo más aconsejable si se tiene en cuenta que al morir puedes acabar lejos de la misión.

"LA PERSONALIZACIÓN DE PERSONAJES TAMBIÉN ES MÁS LIMITADA"

Finalmente, tengo que hablar de la vertiente multijugador de *The Division 2*, pero de la competitiva. Las Zonas Oscuras han perdido algo de peso en en este aspecto, ya que antes eran la única opción de enfrentarse a otros jugadores. Sin embargo, **han ganado su hueco en la narrativa**, como parte de una caída en desgracia de algunos agentes de The Division y ahora son tres diferentes.

Los que quieren un estilo más «tradicional» en lo que a *shooter* se refiere, tienen el modo Conflicto, una sala de emparejamiento en la que se puede acceder a **encuentros entre jugadores más directos**. Hasta ahora solo hay dos diferentes (capturar zonas y número de bajas), pero en el futuro llegarán algunos más. Todos ellos con recompensas interesantes para el jugador.

En definitiva, *The Division 2* es un título muy bueno, pero muy continuista y cuyo planteamiento se ha basado en, simplemente, **solucionar aquello que se le criticó a la anterior entrega**. Hay muchas más cosas para hacer y más armas entre las que elegir, pero eso no lo es todo en una saga que llegó para diferenciarse un poco de aquellas que pertenecían únicamente al género de disparos.



ANNO **1800**

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



A LAS PUERTAS **DE LA REVOLUCIÓN**

La longeva franquicia de Ubisoft vuelve con una de las mejores entregas de su etapa reciente

Adoro la gestión. Desde muy pequeño he estado vinculado a un género que siempre he considerado apasionante. Crecí con las referencias de principios de siglo, como *Theme Park World*, el propio *Sim City* o las aventuras de las legiones romanas de *Imperium*. Creo que todos hemos tenido una etapa arraigada al ordenador: cuando uno no tenía plataforma propia, **tirar del PC familiar era la única posibilidad de disfrutar de nuestro amado *hobby***. Si un género es característico de este ecosistema es precisamente en el que se basa *Anno*.

No es nada fácil encontrar franquicias tan longevas como la de Ubisoft. Desde 1998 **no han cesado** en su empresa por lograr crear la mayor herramienta de construcción de urbes jamás lograda. Para quienes sean menos duchos con sus trabajos, debéis saber que su enfoque ha estado siempre centrado en los pequeños detalles, quizá uno de los puntos donde más flaquean el resto de sus competidores. Si consigues que esas pequeñas hormiguitas que pueblan tu ciudad sean felices, lograrás alcanzar la razón por la que existe esta marca.

Os pongo en antecedentes: **siglo XIX**, en pleno esplendor de la Revolución Industrial. Somos el heredero de una de las compañías mercantiles más fructíferas de la corona inglesa, pero no queremos dormir entre sábanas de seda. Lo nuestro es la acción: descubrir nuevas civilizaciones y **comprender que hay vida más allá del lujo y los excesos**. Ponemos rumbo hacia el nuevo mundo durante unos cuantos años... hasta que todo se tuerce. Cuando las picaduras de mosquitos se han convertido en la perfecta señal de un nuevo amanecer, recibimos una carta que nos insta a volver; nuestro padre ha muerto y debemos hacernos cargo de su deuda.

Por primera vez en su larga trayectoria, *Anno* abraza una campaña narrativa de esencia clásica. Mientras que se suele decir que estos modos sirven como tutorial, lo cierto es que va más allá. Desde Düsseldorf han querido que sea uno de los acompañamientos al modo libre junto al multjugador a través de un amplio surtido de opciones para personalizar la travesía tal y como queremos que sea. Los **cuatro capítulos** que la componen logran mantener un ritmo adecuado y en ningún momento se siente el relleno que pudimos ver en *Anno 2205*.

A nivel de mecánicas, el mayor logro de *1800* es la manera en la que los ciudadanos están divididos en clases y cómo afecta a la prosperidad de nuestra megalópolis. Si hay demasiados trabajadores sobrecualificados, no habrá mano de obra en tareas primarias propias de campesinos y ganaderos... y viceversa. La clave reside en encontrar un equilibrio que mantenga el puerto imperial en buena salud, puesto que hablamos de un periodo donde la importación y la exportación de ultramar era la principal vía de obtención de beneficios.

En definitiva, **he encontrado una entrega sólida** que deja atrás las dudas de su paso por el futuro. Hacía falta que la comunidad se encontrara con un juego de producción *triple-A* tan bien diseñado como este. Hay cosas, sin embargo, que siguen sin estar a la altura, como el combate naval; una pequeña mancha que no desvirtúa el resultado final. ■

WORLD **WAR Z**

POR **JUANCARLOS**SALOZ



LA PESADILLA DE **GEORGE A. ROMERO**

Un entretenimiento extremadamente divertido para unas pocas horas. El *Left 4 Dead 3* que nunca tuvimos.

La evolución es la esencia del progreso y cada vez que un género se populariza surgen propuestas que explotan una semilla que está por germinar. Esto puede desembocar en evoluciones directas que llevan más allá el mensaje originario y lo convierten en algo, si cabe, de mayor relevancia. Sin embargo, también puede originar decenas de títulos que **retuercen su superficie hasta que solo queda la apariencia.** Sin duda, esto es lo que ha ocurrido en los últimos años con los zombies. Si bien ficciones como *The Walking Dead* o el reciente *Days Gone* buscan explorar el mito más allá de lo que puede verse a simple vista, otros títulos se quedan en la superficie de lo que podría llegar a ser.

En 2016, cuando se acababa de estrenar la versión fílmica de *Guerra Mundial Z*, George A. Romero —generador de la leyenda del zombi en su última concepción— fue peguntado por su opinión al respecto. Rápidamente, estalló sin ocultar su enfado ante el largometraje: «Guardo mucho rencor. Solía ser el único hombre en el panorama zombi, pero, desgraciadamente, Brad Pitt y *The Walking Dead* "hollywoodizaron" el género. Antes era capaz de vender mis proyectos sobre la base de la acción para esconder un mensaje dentro, pero ahora **a nadie le interesa lo que quieras contar**».

Siguiendo la citada línea —y enorgulleciéndose de tomar prestado el nombre del filme en cuestión— *World War Z* surge sin más pretensión que la de explotar al máximo esa apariencia tan funcional en *blockbusters* y videojuegos de primer nivel. Si has leído el libro del que parten tanto la película como este último juego, es necesario acercarse con cautela a la obra de Saber Interactive. *World War Z* no quiere contar una historia (o cientos de ellas) sobre supervivencia y crueldad humana. No busca que reflexiones sobre un posible apocalipsis ni que te mires a ti mismo en los ojos del zombi. Solo busca ofrecer un épico entretenimiento para los *fans* de la acción. Y gracias a ello **funciona como un tiro**.

Con tan solo once niveles repartidos en cuatro localizaciones distintas (Nueva York, Jerusalén, Moscú y Tokio), *World War Z* se antoja como **el primer paso de lo que podría ser un juego mucho más amplio**. Sin embargo, no necesita mucho más para ofrecer varias horas de acción tan básica y tan efectiva como *Fast and Furious*.

World War Z parte, más que de la saga a la que toma como título sin tener mucho que ver, de *Left 4 Dead*. La franquicia surgida en la anterior generación de consolas impresionó a unos jugadores que comenzaban a interesarse por el *online* con aventuras pseudorrealistas de zombis donde todos tenían un rol concreto y el enemigo era un terrible rival a abatir. Por tanto, puede decirse sin tapujos que *World War Z* es el *Left 4 Dead 3* que tanto deseábamos y nunca llegó. Un juego que parte de las mismas mecánicas y ofrece la misma diversión (o más) gracias a escenarios pulidos y personajes que ofrecen mucho más de lo que parecen. Por desgracia, y a pesar de haber tenido la oportunidad, *World War Z* nunca será más que **un banal entretenimiento para divertirse con su modo *online***. ■









ONE SHOT

CUPHEAD

POR **JUAN**TEJERINA

Maldito sea el día en el que me dio por «pedir» *Cuphead* para trabajar en su crítica. Había oído hablar de él: que era difícil, duro, un poco traicionero… y **era todo verdad**. Aunque, para qué lo voy a negar: **me ha divertido muchísimo más de lo que esperaba**… y eso que soy un jugador con muy poca tolerancia a la frustración del fracaso a los mandos de un juego.

Sin embargo, *Cuphead* presenta una propuesta donde el fracaso se saborea como el buen café: a pequeños sorbos y **en una buena taza**. Y es que cada muerte es una valiosa lección que debemos interiorizar para poder seguir avanzando.

No hay muertes realmente injustas. **Cada fracaso es una foto del lugar exacto donde has estado por debajo de lo que el juego exige**. Cada muerte es el resultado de una habilidad personal que debe seguir puliéndose a lo largo de un título que no deja de proponer **nuevas maneras de llevar tu habilidad al límite**. Aprendes jugando y, lo que es mejor, no te aburres de seguir aprendiendo. No te aburres de fracasar: al contrario, ¡te motivas!

La experiencia a los controles del entrañable *Cuphead* ha sido intensa, me ha transportado a épocas donde el videojuego no era tan compasivo con el jugador. Me ha hecho valorar algo que, en mi caso, suelo dejar en segundo plano: **el valor de la propia jugabilidad.**

Sorprendido me hallo por la enorme variedad de enemigos a los que me he tenido que enfrentar (a cuál más cabrón), así como por la posibilidad de escoger ataques que serán más o menos efectivos según el jefe que nos toque. La versión de Nintendo Switch es la excusa perfecta para darle un sorbo. Una experiencia que no deja indiferente en ninguno de sus apartados e invita a disfrutar de algo que a veces olvidamos: el placer de jugar. **¡Y encima con una traducción sobresaliente!**



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

—

Desarrolla: Capcom
Distribuye: Capcom
Precio: 29,99€
Lanzamiento: 09 de abril de 2019
Textos: Inglés
Voces: Inglés



¡CRITICO!

PHOENIX WRIGHT
ACE ATTORNEY TRILOGY

POR **BORJA**RUETE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PS4 · XBOX ONE · PC

Murmullos en la sala, ¡Protesto! Dedo índice en alza. «A las pruebas me remito», explica el abogado, que trata por todos los medios de desbaratar **las declaraciones falsas del testigo**. Cerca se sienta su más duro rival, el fiscal Miles Edgeworth, un hombre conocido por su disciplina de hierro y su racha de victorias en la corte de lo penal. Mientras tanto, al frente, el juez escucha los testimonios y dirime cada uno de los pleitos, siempre bajo el imperio de la ley.

Phoenix Wright regresa a los juzgados con sus tres aventuras clásicas remozadas para las máquinas actuales. Tras su paso por Game Boy Advance y Nintendo DS, Capcom desarrolló una versión para dispositivos móviles que se utiliza como base para el título que nos llega a Nintendo Switch, PS4, Xbox One y PC. Esta edición incorpora los mismos *sprites* mejorados, pero **no ofrece grandes mejoras con respecto al juego original**. Esto no le resta ningún mérito a la propuesta, que sigue conservando la frescura de antaño y los elementos que nos conquistaron en su momento.

PHOENIX WRIGHT DESPLIEGA SU INGENIO

QUE EL PESO DE LA LEY CAIGA SOBRE LOS QUE LO MERECEN

Capcom recupera una de sus sagas clásicas en una remasterización conservadora que mantiene, no obstante, todos los atributos de la obra original.

En su primer día como abogado defensor, Phoenix está nervioso. Es natural, nunca se ha encontrado en la posición de enfrentarse a un **caso de homicidio** que determinará el destino de su cliente. Pero después de obtener el título universitario y de convertirse en pupilo de Mia Fey, se siente preparado para ejercer su profesión. Llega al juzgado renqueante, con más dudas que certezas, pero no tiene tiempo para sucumbir a las incertidumbres de su mente. Entonces, el juez, barba blanca y martillo en mano, pide silencio cuando el acusado entra y los cuchicheos cruzan la sala de lo penal. Larry Butz, un tipo gracioso pero de poca cabeza, se sienta en el banquillo de los acusados.

Esos primeros minutos del juicio transcurren con lentitud para el novato Phoenix Wright. Incapaz de librarse de **las comezones de seso**, el magistrado trata de apaciguar los titubeos del abogado de una manera muy simple: le hace recordar los pequeños detalles del caso. Se trata de una acción bidireccional, pues no solo se traslada a Phoenix, sino también al jugador, que aprende las mecánicas por medio de un tutorial fantásticamente integrado.

En un capítulo de *The Good Wife*, un drama legal y político que a veces frisa la comedia, la abogada Alicia Florrick defiende a su compañero y socio de bufete después de que este sea **acusado injustamente** de traficar con drogas. El fiscal general del Estado, sabedor de los talentos de Florrick como profesional, alega ante el juez la existencia de un conflicto de intereses, por lo que toma la decisión de relevarla de sus funciones.

En realidad, no existe una ley específica que impida a un abogado defender a una persona próxima, pero sí aparecen condicionantes a tener en cuenta, como señala la web *Legal Today*: «El abogado, al defender a un familiar muy cercano, pierde la parcialidad objetiva que le caracteriza y pasa a una **parcialidad subjetiva**, muda de abogado a cliente». Esto nos lleva «al corazón de la esencia de la abogacía, es decir, a la independencia, y más concretamente, a la independencia ante el cliente». Por eso, el debut de *Phoenix Wright* se produce en unas circunstancias algo anómalas. El cliente es nada más y nada menos que uno de sus mejores amigos de la infancia. Por un lado, es un muchacho que conoce bien, por lo que está convencido de que él no ha sido el autor del garrotazo que acabó con la vida de la víctima. Por el otro, tal vez su relación pasada juegue en su contra durante el juicio.

Claro que la saga Phoenix Wright no es un simulador de juicios ni mucho menos. Toma los elementos reales que le convienen y los adapta a su **narración surrealista y fantasiosa**. De hecho, una de las características más atractivas de este *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* es la variedad de sus personajes y el carisma de cada uno de ellos. Desde el elenco protagonista, que incluye al propio Phoenix, a Maya y Pearl Fey, al policía Dick Gumshoe y al fiscal Miles Edgeworth, entre otros, hasta los múltiples personajes secundarios que colorean el guion de los 14 casos que conforman los tres juegos originales. Por añadidura, **los diálogos están cuidados al máximo** y construyen una historia capaz de enganchar y de provocar emociones al jugador. La obra se sostiene en un equilibrio entre el drama jurídico y la comedia, todo ello tiznado de elementos paranormales que en conjunto construyen una historia sólida y repleta de giros argumentales. **Emoción, diversión y curiosidad** son algunas de las sensaciones que me han embargado durante mis sesiones judiciales en *Ace Attorney*.

Para un videojuego en el que la historia y los diálogos significan tanto, **la localización es crucial** si la em-

Sin mejoras
—
Capcom ha optado por no tocar ni las melodías ni las escasas voces que grabaron en su momento. En el *hardware* actual no suenan al nivel de una producción de la calidad de *Phoenix Wright*.



presa responsable desea que llegue al mayor número de usuarios posible. Eso, a menudo, nos devuelve a la clásica situación de la pescadilla que se muerde la cola. Los juegos tienen que vender un determinado número de unidades para justificar los costes de la localización. Si las previsiones de ventas son bajas, la compañía no va a realizar el desembolso económico de la traducción, máxime cuando el producto tiene muchas líneas de diálogo. Al mismo tiempo, comercializar un videojuego en perfecto inglés cierra las puertas a potenciales compradores.

En el caso concreto de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, la trilogía original salió al mercado traducida en su versión de Nintendo DS. **¿Por qué no se ha conservado la localización española si el trabajo ya estaba hecho?** El asunto responde a un problema de derechos. Los tres juegos fueron distribuidos y editados en España por la misma Nintendo, de modo que no fue Capcom la que se encargó de la localización. Dado que la versión remasterizada no es exclusiva de Nintendo Switch, sino que también sale en PS4, Xbox One y PC, es comprensible que no se haya conservado la traducción previa. Sin embargo, sorprende el hecho de que el alemán y el francés estén entre los idiomas elegidos que llegarán vía parche en agosto. No lo hará así el español, previsiblemente porque se ha realizado el estudio de mercado pertinente y se ha determinado que no es rentable. Sea como fuere, *Phoenix Wright: Ace Attorney* Trilogy es un título que **requiere cierto dominio de la lengua** para entender todos los entresijos que esconde. La localización inglesa incorpora algunos giros lingüísticos y expresiones propias complicadas de captar sin el nivel de conocimientos apropiado.

Imágenes del juego

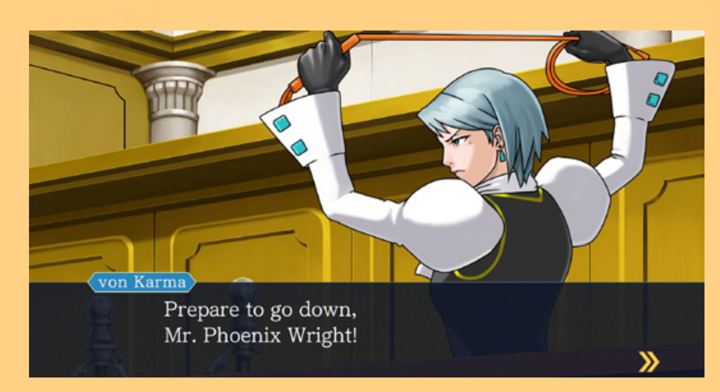






"EL APARTADO SONORO ES MEJORABLE"

La remasterización de estos tres juegos, que realmente se percibe como un todo unitario, se centra sobre todo en el apartado visual. Más alla de eso, **el *port* es conservador**. Ni siquiera estamos ante una remozado nuevo, sino que el trabajo se ha realizado sobre las conversiones para dispositivos móviles. Ello conlleva un redibujado de los *sprites* originales que no siempre lucen del todo bien, amén del estilo visual elegido, que no termina de convencerme del todo. Todos los fondos son imágenes estáticas redibujados. Por otra parte, la banda sonora original en formato *midi* no se ha regrabado, lo que no le resta potencia a las melodías.



Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy funciona en lo jugable. Bien es cierto que es especialmente funcional en dispositivos con pantalla táctil (Nintendo Switch, por ejemplo). De todos modos, **los controles con el mando no desvirtúan la experiencia de juego**. No en vano, la obra original se desarrolló para Game Boy Advance. Lo que sí tiene este título de Capcom es una estructura definida que combina mecánicas propias de la aventura gráfica clásica y de la novela visual.

Buscar las contradicciones en los testimonios y repasar las pruebas supone un **ejercicio mental** que nos obliga a prestar atención a las conversaciones para detectar los puntos débiles o las mentiras en las declaraciones de los testigos. Por supuesto, está diseñado de manera que uno pueda avanzar en todo momento, de modo que, si te quedas atascado, puedas usar el viejo truco del ensayo y el error. El segundo bloque de juego adopta mecánicas de aventura *point & click* y nos permite interactuar con los objetos de los escenarios en busca de las ansiadas pruebas.

Estas pruebas nos conducirán inexorablemente a la resolución de los casos, unos casos que nos mantendrán en vilo y enganchados a la consola gracias a su narrativa y a la fuerza de sus personajes. Como remasterización, *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* no deja de ser **una versión remolona**, pero volver a disfrutar de estas aventuras en las máquinas actuales supone un placer irresistible. ■





¡PROTESTO!

EL «MISTERIO INVERTIDO» EN PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

—POR MARTA GARCÍA VILLAR—

Dicen que la primera vez que se sube a este estrado no se puede evitar mirar alrededor con estupor. Al parecer, abogado, testigo y fiscal libran **un combate triangular** donde los silencios pesan tanto como las palabras ya pronunciadas. Dicen también que en este estrado las conciencias estallan con ímpetu, que ha habido látigos impactando en la madera, que los peluquines llegan a levantarse e incluso los papagayos declaran ante el juez de rostro sempiterno. Sabemos que los espíritus han cruzado la barrera de la muerte entre estas paredes. Sabemos que **reina el orden en la sala**... pero no será por mucho tiempo.

EL PERSONAJE DE PHOENIX WRIGHT DEJABA AFLORAR GRAN PARTE DE LA PERSONALIDAD DE SHU TAKUMI

Los tres primeros títulos de *Phoenix Wright: Ace Attorney* llegaban a nuestro país en el ecuador de la primera década del siglo XXI planteando un concepto de novela visual en el que los pasos de enigmas concatenados **eran más importantes que el veredicto y la resolución.** La saga creada por Shu Takumi fue concebida como una forma de dar vida a un enigma en el que el personaje protagonista tuviera que probar su inocencia ante un asesinato. Poco a poco, sin embargo, la idea se fue expandiendo hasta entrar en el entorno de **un sistema judicial ficticio e inquisitivo** con fuertes reminiscencias sociales japonesas en el que, además, no faltaba un abanico particular de extravagancias y carismáticos personajes. Tal y como declaró el creativo en 2014 en una entrevista junto a Janet Hsu (quien, además, fue su compañera y localizadora de la saga), durante la producción del primer título de la trilogía se percató de que la jugabilidad debía versar sobre el hecho de que los jugadores disfrutaran encontrando y desmontando contradicciones para hallar la emoción de poder señalar a un culpable. Para ello, el enigma y la base del misterio **no podía vincularse al trabajo de un detective**, sino que debían encontrar en el mundo de los abogados y fiscales aquella cumbre en la que brillar con fuerza.

Así, el centro de la saga se articulaba en el abogado defensor Phoenix Wright, personaje que dejaba aflorar gran parte de la personalidad del creador en un juego de asimilación mutua que este nunca ha llegado a esconder («cuando la gente dice que "Phoenix es bastante sarcástico" en realidad están hablando de mí»). Sin embargo, alrededor de un personaje clave de cuya vida personal apenas florecían detalles **brillaban numerosas figuras corales**: fiscales, detectives de policía y los propios testigos que participaban (y, en ocasiones, obstruían) el camino para la resolución de unos misterios en los que tampoco faltaba el componente espiritual y paranormal. Asimismo, la médium Maya Fey, quien sería la principal *sidekick* del protagonista en la trilogía, representaba el ingrediente ocultista en un mundo pragmático y sustentado en la presentación de evidencias, además de en una narrativa que encajaba con una particular personalidad propia del esquema de las «historias de detectives invertidas» o *howcatchem.*

Los giros en el juicio

El significado del título original japonés, ***Gyakuten Saiban*** ('giro en el juicio' o 'juicio invertido') hace referencia a **una vuelta de tuerca**, a una inversión que se corresponde con la estructura narrativa del *howcatchem*, en la cual la identidad del culpable de un crimen se conoce al principio, pero la ficción se centra en describir cómo el detective resolvió dicho misterio. Esto contrasta con el esquema más clásico de esta ficción, el *whodounit*, que deja coincidir la resolución con la revelación y el clímax. Dicha estructura invertida y tan poco convencional fue iniciada por el escritor R. Austin Freeman y sus novelas de misterio a principios del siglo XX y se hizo tremendamente popular en todo el mundo **gracias a la serie de televisión estadounidense *Colombo***, creada por Richard Levinson y William Link a finales de los años 60.

En ella, el icónico teniente de policía protagonista, al igual que el propio Phoenix Wright, desvelaba muy poca información personal sobre sí mismo, algo que no sucedía con los propios crímenes que se narraban en los episodios. Al principio de los mismos, la identidad del asesino solía conocerse, puesto que este era representado perpetrando

«LOS MISTERIOS INVERTIDOS TIENEN SU OPORTUNIDAD DE BRILLAR PORQUE MUESTRAN VALORES ATÍPICOS AL GÉNERO»

sus actos delictivos o preparando su golpe. De este modo, el espectador permanecía «enganchado» al desarrollo y al proceso mediante el cual Colombo era capaz de descubrirlo y arrestarlo. Esta serie (además de *Perry Mason*, icónica del mundo de la abogacía) siempre ha sido señalada por Takumi como santo de su devoción y una clara influencia para *Ace Attorney*, tal y como destacó en la citada entrevista con Janet Hsu: «**Soy un gran fan de *Colombo***, así como de otras ficciones que no siguen el esquema de *whodounit*, sino del *howcatchem*, algo que hago especialmente en el primer episodio de *Ace Attorney*». Asimismo, en unas declaraciones publicadas en *Kono Manga* en el año 2015, Takumi volvería a invitar a mirar más allá del esquema de misterio clásico señalando que «el mundo de las ficciones de misterio es amplio y profundo», además de que «los misterios invertidos tienen su oportunidad de brillar porque muestran valores atípicos al género».

El reto invertido

Sin embargo, si bien podemos no albergar duda de la valía de alejarnos de convencionalismos en lo referente a la creación, también hay que tener presente que narrar siguiendo **este esquema no deja de entrañar gran dificultad para el creador.** Shu Takumi nunca ha negado la realidad de la narración fundamentada en la sucesión de enigmas, algo que incluso señaló abiertamente en una amplia entrevista recogida en *Official Nintendo Magazine:* «dicen que es más difícil crear un enigma que resolverlo y, verdaderamente, ese ha sido el caso según mi experiencia. En el primer juego de *Ace Attorney* esto llegó a convertirse en un desafío más que un *hobby*».

Si, además, tenemos presente que en *howcathem* debe resultar más atractivo el proceso que el resultado, los desafíos del narrador se acrecientan para captar la atención de su receptor, ya que puede parecer que si la identidad del culpable se conoce desde el principio poco margen de misterio puede quedar por narrar. No obstante, es aquí donde reside, precisamente, uno de los mayores atractivos definitorios de la saga del abogado de Capcom: **el valor de los detalles** capaces de detonar un giro final que trastoque todo esquema.

Y es que, al igual que hemos visto a los propios testigos enloquecer, despeinarse o colapsar cuando son «arrinconados» por argumentos y contradicciones... en ocasiones, **la resolución del misterio en *Ace Attorney* esconde una vuelta de tuerca** tan valiosa como fácil de pasar por alto hasta que varios «Objection!» concatenados puedan derribar los cimientos del estrado. Para ello «necesitas controlar y medir toda la información presente en el juego, de modo que solo haya una respuesta correcta para el jugador» diría, asimismo, Takumi antes de reivindicar esa importante «marca de la casa» que apuesta por la inversión, una «multitud de pequeñas inconsistencias que resolver, así como un característico "giro" que confunda expectativas».

Investigación y candados

Aunque el género de las novelas visuales se distancie de las mecánicas que implican al jugador y haga uso de marcos narrativos más tradicionales como la interfaz de texto, no dejan de tener presente la realidad de que la historia y el misterio no sean los únicos ingredientes que las sostenga. Tal y como señaló Shu Takumi en la citada entrevista de *Official Nintendo Magazine*, «el gran desafío en este juego era lograr que **la jugabilidad casara bien con la historia**: sabes que tienes éxito en ello cuando logras que el jugador sienta que ha sido él mismo quien ha conducido la historia hasta la resolución de los



hechos, a pesar de que el juego sea esencialmente lineal».

Asimismo, la personalidad y el detenido diseño artístico de los distintos escenarios de los casos siempre ha sido muy importante en la saga, ya que estos eran los elementos que condicionaban los personajes, el guion y hasta las propias líneas de diálogo, además de que protagonizaban en esencia los niveles de investigación. **Dichos niveles suponen la antesala de los juicios** y están destinados a la exploración de los alrededores de la escena del crimen u otros entornos en busca de pruebas y declaraciones de distintos personajes que pudieran brindar evidencias y testimonios útiles.. A partir de la segunda y tercera entrega, *Justice for All* y *Trials and Tribulations* se incorporó, además, la mecánica de los «psicocandados», que actuaban como barreras psicológicas que ciertos testigos alzaban para negarse a dar información.

En 2015, con motivo de la promoción de *The Great Ace Attorney*, el portal *Kono Manga* recogió una conversación entre el propio Shu Takumi y el guionista y escritor japonés especializado en intriga, Takahiro Ōkura, responsable, entre muchas otras obras, de algunos de los guiones de largometrajes de *Detective Conan*. Ambos narradores no dejaron de deshacerse en elogios mutuos, así como de reivindicar el papel del esquema *howcatchem* y de la serie de *Colombo* como una poderosa influencia. Sin embargo, una de las declaraciones que mejor sintetizan la esencia de la saga y de la narrativa tan especial de los títulos de Phoenix Wright acabaron en labios del guionista: «el corazón de la saga *Ace Attorney* residía no tanto en el objetivo de demostrar la inocencia del cliente, sino en todo el proceso y el camino hasta llegar allí».Toda una red de pistas y sutilezas que se desgranan lentamente en **una senda esforzada de reinvención** hasta que unos últimos detalles suponen un giro sorprendente. Un modelo que no descuida todos y cada uno de los pasos dados hasta que el jugador es capaz de gritar «¡Protesto!». El orden en la sala nunca estuvo garantizado. ■



SHU Takumi

La virtud de una mente convencida de que la construcción de personajes puede guiar una historia donde el final es un nuevo principio

EL GÉNERO DE LAS NOVELAS VISUALES no es, ni mucho menos, el más arraigado a la cultura occidental. Es algo que, por lo general, solemos acuñar a Japón. No es en absoluto algo malo; más bien demuestra lo diferentes que somos entre países, entre culturas, donde hay géneros que apenas trascienden en estas tierras… y viceversa.

Ace Attorney es **uno de esos ejemplos a los que le gusta llevar la contraria** porque, lejos de su éxito, menudo en comparación a otras sagas de Capcom, cuenta con una base de *fans* acérrimos y fieles como pocas: personas que no solo juegan las aventuras de **Phoenix Wright** sino que **las leen, las entienden, las contextualizan**. Parte de ese mérito, el mérito de trasladar una trilogía con dieciocho años de historia a una decena de plataformas y que siga ganando adeptos, es por **Shu Takumi**: creador, director y escritor de esta no tan lejana realidad que imaginó un día este creativo japonés.

por Sergio C. González



Tejedor de SORPRESAS

Ingresó en Capcom en 1994 junto a Hideki Kamiya, pero él sabía que lo suyo no era sorprender a través de la acción, sino con los giros de guion y su universo. Sin presiones, su relación con la industria del videojuego es algo que intenta alejarse de la obligación por escribir; su sello aparece solo cuando tiene algo que contar.

A*ce Attorney* es una saga extravagante, muy particular. No solo por la caracterización de sus personajes, sino por la casi caricaturización de los mismos. Había dos opciones: dedicar todos los esfuerzos en construir un protagonista que acaparase todas las cámaras, como en muchos JRPG, o hacer de cada uno —principal o secundario— un auténtico puzle donde solo la suma de todas esas piezas diese sentido al engranaje. Takumi optó por lo segundo y escogió el complejo campo de la abogacía para inventarse su propio sistema judicial en un hipotético futuro año 2016 (el juego original de *Phoenix Wright* vio la luz en GBA allá por 2001).

Ahora, en pleno 2019, cuando coincidentemente terminaron los hechos narrados en la tercera entrega (*Trials and Tribulations*), nos damos cuenta de que **la realidad superó una vez más a la ficción** y que, entonces, **Takumi no estaba tan equivocado** cuando se empeñó en transmitir al jugador que lo extraño y aparentemente imposible no es más que una mera interpretación.

Takumi, nacido un mes de mayo de 1971, ha trabajado en Capcom desde 1994. Siempre en la sombra, sin tomarse este trabajo como una obligación ineludible: **si tenía una idea, la materializaba. Si no, a otra cosa.** Es también un tipo de recursos, un profesional que, quienes lo conocen, aseguran sabe encontrar soluciones a todo.

En una entrevista concedida en Japón allá por 2002, cuando se lanzó la segunda entrega (*Justice for All*), Takumi reconoció que una de las razones por las que estaba tan orgulloso de la primera y la segunda entrega es porque supieron aprovechar las limitaciones del cartucho de GBA para profundizar más en cada personaje. Su voluntad era inicialmente distinta, querían incluir una cantidad mayor de perfiles… pero no había espacio, no había memoria. Por eso nos encontramos tantas veces a los mismos personajes.

Algo debieron de hacer bien para que, cuando esto sucedía, no nos diese la sensación de estar topándonos una vez más con ese mismo tipo que vimos horas antes, sino que queríamos saber qué tal le había ido en sus proyectos personales y profesionales. Fue fundamental también la música, porque, por regla general, cada secundario tenía su propia melodía.

«En el primer título escribía los guiones al mismo tiempo que desarrollábamos los juegos», comentaba. Sin embargo, con la segunda entrega fue al revés: «con la secuela tuve que escribir todos los guiones antes de comenzar a desarrollar el juego». El orden de los factores sí afecta en este caso al producto, porque, según contaba junto a **Atsushi Inaba**, productor, el guion de la obra original tenía tantas líneas de diálogo que quizá hubiesen sido necesarios no solo un cartucho con más memoria, sino un par de ellos.

Lo que no muchos saben es que **la saga estaba inicialmente planeada para lanzarse en Game Boy Color**, tal como él mismo confirmó en una columna para la revista *Famitsu*, pero durante la fase de producción Nintendo anunció Game Boy Advance y no se lo pensaron dos veces: la otra opción era algo imposible incluso para Capcom, por aquel entonces una de las compañías con mayor respaldo mediático tanto por su capacidad económica como por sus sagas.

Takumi quería destacar el hecho de **cederse al fan**. Muchas veces ha reconocido que no esperaba que Miles Edgeworth fuese a ser así de popular. Inicialmente se construyó como esa némesis del protagonista, Phoenix, como ese fiscal raudo y veloz capaz de ver agujeros testimoniales en cualquier declaración. No fue hasta el segundo título cuando tuvieron que cambiar el final de la historia para sentar las bases del final de la trilogía: no podían desaprovecharlo.

Hablamos de **un guionista con ideas claras, pero no inamovibles**. Hay muchos autores japoneses, especialmente en la industria del manga, que aseguran tener en su cabeza los finales de sus longevas series antes incluso de comenzarlas, como Eiichiro Oda con *One Piece* y Masashi Kishimoto con *Naruto*. El caso de Takumi es distinto, ya que, si bien contó con varios arcos ya escritos en su cabeza, a la hora de materializarlo tuvo en cuenta ese factor que acuñamos como «*fanservice*» y ofreció un giro para nada desdeñable en el futuro de personajes como Miles Edgeworth.

No se equivocaba. Capcom tampoco. La sorpresa llegó en **2008** cuando, tras el lanzamiento de ***Ace Attorney: ApolloJustice***, el cuarto capítulo de la saga principal situado unos cuantos años después de *Trials and Tribulations* y con nuevo protagonista, Apollo, **Shu Takumi colgó temporalmente las botas** para centrarse en otras cosas, en otros proyectos. Recordamos que el desarrollo videojuegos no es para él algo tan importante como para uno de sus mejores amigos, **Hideki Kamiya**. Fue junto al padre de *Bayonetta* y *Devil May Cry* con quien entró por primera vez como empleado en las oficinas de Capcom en Osaka y, a pesar de su buena amistad, las prioridades de ambos eran distintas… claramente distintas, de hecho. Edgeworth llegó a tener dos videojuegos protagonizados por sí mismo: el primero llegó a Europa, el segundo no. Takumi no participó, pero sí vio con buenos ojos la producción.

No era una retirada definitiva, pero sí tenía algo claro: **Phoenix Wright tenía que descansar**. Sin entrar en *spoilers* innecesarios, tanto el abogado dentro de la saga como él mismo se encontraban en una situación compleja, con ga- }

S H U T A

phoenix

nas de hacer algo más que subir al estrado e investigar a golpe de *clic*.

Tuvimos que esperar hasta 2010 para volver a verle en acción. Desde el año 2000, cuando dirigió ***Dino Crisis 2***, no había firmado un solo videojuego lejos de las historias del engominado. Esta vez hablamos de una joya oculta en el catálogo de Nintendo DS, ***Ghost Trick: Phantom Detective***, que seguramente llegó a las tiendas en el momento menos oportuno al tener una Nintendo 3DS a la vuelta de la esquina acaparando todas las miradas. Esto no fue óbice para apreciar la calidad del título, donde lo mejor era su historia... pero donde las mecánicas jugables también brillaron con luz propia. Imaginad que tenéis el poder de controlar los últimos segundos después de un acontecimiento fatal, tiempo suficiente para cambiar el devenir de los hechos y evitar así la muerte de mucha gente. Una vez más, **la muerte formó parte del sello de Takumi**, aunque sin la necesidad de recurrir a la violencia explícita. La extravagancia, más bien, es su estilo.

Más allá de su participación en *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney*, donde moldeó los personajes de Phoenix y Maya (ya que el desarrollo corrió a cargo de Level-5) unos años más tarde materializó esa ambientación británica en un *spin off* que, por desgracia, nunca llegó a Occidente, tampoco su secuela. ***The Great Ace Attorney*** es **un regalo para el *fan*,** una manera inteligente de contar al seguidor qué hubo antes de la era actual del universo que él mismo engendró allá por 2001. Esta vez en el siglo XIX, en plena Era Meiji, en la era victoriana británica... e incluso Sherlock Holmes aparece como personaje. Solo las traducciones no oficiales de los *fans* han permitido que conozcamos qué y cómo se cuentan ambas novelas visuales. Sus lanzamientos, en 2015 y 2017, quedaron entre medias de la quinta y la sexta entregas de la saga principal de *Ace Attorney*.

Efectivamente, no hay rastro de Takumi en ***Dual Destinies*** ni ***Spirit of Justice***, sendas obras lanzadas en 2013 y 2016 para 3DS. Si eres fan de *Ace Attorney* sabrás tan bien como nosotros que la séptima entrega tiene que suceder, tiene que llegar tarde o temprano por la forma en que termina la sexta y lo mucho que se puede seguir exprimiendo este universo.

Hay quienes piensan que lo que necesita la franquicia para recuperar parte de la magia de antaño es que vuelva Takumi, **que regrese su verdadero padre**. Es casi un símil metafórico, pero, al igual que Phoenix cayó y volvió cual **ave fénix**, quién sabe si Takumi volverá a la saga principal, esa que lleva sin tocar desde 2008. Sea cuando sea que se produzca ese regreso, que tarde lo que tenga que tardar. **Las buenas historias no deben precipitarse**.



"LA MUERTE FORMA PARTE DEL SELLO SHU TAKUMI"

K U M I



EN PORTADA:

el arte de

HELLYON WHITE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

Hacía mucho tiempo que no veía una de nuestras portadas dividida en portada y contraportada. Pero entiendo que, en este caso, era mandatorio darle este enfoque. Para representar la grandeza de *Phoenix Wright*; ¿qué pasa si algunos elementos caen en la contraportada? ¿Pierden relevancia? El amor de Hellyon White por la saga **se respira en cada trazo** de la composición. Todos los personajes que han marcado sus horas de juego se alinean frente a nuestros ojos para dar forma a **una portada merecida**, muy merecida. Y es que el abogado más famoso del mundo del videojuego nos ha acompañado durante muchos años y, a pesar de que sus aventuras sean más un recuerdo que un sueño futuro, lo cierto es que **pocos le han olvidado.** Queríamos dedicarle portada al título y sabíamos que Hellyon amaba la franquicia así que la suerte estaba echada. La composición, las expresiones de los personajes... ¡absolutamente todo está cuidado al milímetro!

—Juan Tejerina



—EN PORTADA: SUMMER IN MARA—



Mediterráneo Infinito

por Alejandro Castillo

Una caña en la terraza más poblada de la Plaza Luna, Madrid. Mientras alargo la espera del próximo *hands on* al que acudiré en breves instantes, no dejo de pensar en la valentía de aquellos que se lanzan a la piscina para intentar cumplir sus sueños. **Me vienen a la memoria las palabras de Maja Moldenhauer** durante la última edición de Gamelab, cuyo recuerdo del proceso de creación de *Cuphead* es la historia de unos pequeños locos que dejaron atrás toda comodidad para embarcarse en la aventura del desarrollo independiente. Fueron meses de calvario, de multitud de dudas que les hacía replantearse si de verdad todo lo invertido había merecido la pena. Y vaya si lo había merecido al final del camino…

Pero la conclusión de la historia de Maja no es solo el reflejo de un final feliz, sino de lo privilegiados que fueron de llegar hasta ahí. Lo habitual es que por el camino se queden centenas de equipos, sus ilusiones, esperanzas y sueños. Triunfar es la manera más fácil de acaparar portadas; el fracaso no vende. **Falta acostumbrarnos a la otra cara, la más negativa**, de esta industria.







El pasado año pudimos ponerle rostro a esta parte. Johnnemann Nordhagen, creador de *Where the Water Tastes like Wine*, afirmaba en su *blog* personal las dificultades por las que había pasado en su proceso de creación y el impacto que había generado una vez aterrizó en el mercado: «No tengo un contador exacto de las horas que he invertido creando el juego, pero hubo que realizar mucho *crunch*, así que estimo que he trabajado por cero dólares la hora. ¡No es mucho! Y cuando te das cuenta de que gasté alrededor de 140.000 dólares pagando a los contratistas y colaboradores para el juego, empiezas a ver que quizá no mereció la pena, financieramente hablando». Cuatro largos años de su vida invertidos en realizar lo que le llenaba a costa de ser un agujero económico. La vida de un estudio independiente es apasionante, como podéis ver. Ya sea de un lado u otro, la cuestión es que **hay millares de historias ahí fuera dispuestas a ser escuchadas**.

Termino mi consumición a la hora que habíamos acordado. Es 28 de febrero, concretamente unos minutos después de mediodía. Mientras todas las miradas en la capital tornan hacia la pomposidad del evento de presentación de *Days Gone*, yo me dirijo a una pequeña oficina donde se encuentran dos de los integrantes del equipo de **Chibig Studios**, creadores de *Summer in Mara*, el último logro patrio en Kickstarter. Ese pequeño habitáculo más propio de la sala de reuniones de una empresa de electrodomésticos, encierra un pequeño portal hacia un mundo que todavía me es desconocido. **«¡Bienvenido al verano!», exclama Diego Freire**, guionista y responsable de *marketing*. La imagen oficial del juego colapsa la pantalla. ¿Qué bienvenida es esta? Estamos en pleno invierno, el ambiente es frío, aséptico, diría. El semblante riguroso de estas cuatro paredes es roto por unos pequeños garabatos de la pizarra a nuestra derecha, obra de la segunda persona que nos acompaña: Carolina Ibáñez, uno de los rostros del talento artístico tras *Mara*.

«Nosotros no desarrollamos videojuegos, creamos un universo»

«Nosotros no desarrollamos videojuegos, creamos un universo». Desde *Tiny Planet*, las raíces en móvil de lo que sería *Deiland*, siempre se han caracterizado por mantener una línea similar en algunas características, tanto a la hora de mantener una coherencia artística como en ciertas mecánicas. Por lo segundo, como es natural, es simplemente por un tema de recursos, reciclaje que ocurre en todos lados y que sirve para ratificar un sello identificable entre quienes saltan entre sus obras. No fue hasta la incorporación de *Deiland* al programa de PlayStation Talents cuando dieron el salto a la primera línea pública. Imagen con la que ganó a muchos adeptos en esa suerte de *Harvest Moon* planetario. Uno de ellos, nuestro compañero Roberto Pineda, me contaba todo tipo de bondades sobre el planteamiento del juego. Por aquel entonces solo conocía su existencia a través del programa de Sony; fue el boca a boca el que elevó su posición a un lugar que ayudaría a que nuevos proyectos de su cosecha atrajeran más atención si cabe. Lo lograron.

«¿Qué tal el día? Imagino que con mucha faena», pregunto mientras asumía que estarían agotados de presentar el juego una y otra vez a los diferentes medios nacionales. La realidad es que *GTM*, yo, era el tercer y último medio que acudiría a probar el juego. «Hemos mandado correos a todos los medios posibles, pero en muchos hemos recibido la negativa por la cobertura de otro juego». **La mala fortuna** había hecho que su viaje a Madrid para mostrar a todos lo que tenían entre manos quedara en una breve visita. De hecho, poco después de terminar con mi sesión ya habían arreglado la vuelta a Valencia para no perder ni un minuto de trabajo.









Cojo el mando con sus palabras resonando en mi cabeza. La *build* empieza sin la parafernalia habitual de las demostraciones para prensa. **Controlo directamente a Koa**, la joven y enigmática protagonista, en lo que parece ser la isla inicial. Esta pequeña porción de terreno sirve como breve introducción a las mecánicas primarias que quieren trasladar a la versión final. Diego me confiesa que la versión a la que me enfrento tiene unos cuantos meses encima. «**Tenemos el código patas arriba**. Nos es muy difícil en estos momentos unir todas las piezas para crear una nueva *demo*. Hasta que no tengamos nada más firme, tiramos con esta primitiva versión». Se nota su estado. La falta de animaciones y funciones que se nos explican es suficiente para sentir que nos estamos perdiendo la verdadera cara de *Summer in Mara*.

Pese al momento, están claras sus influencias: un híbrido entre *The Legend of Zelda: Wind Waker*, *Harvest Moon* y, quizá, el Sim Life de *Deadly Premonition* o el propio *Shenmue*. **No tienen claro este último punto**. Quieren crear cada isla habitable con un aspecto único; cada habitante cuenta, tiene su propia identidad, costumbres y rutinas. Lo cierto es que es algo que pocos mundos abiertos se atreven a explorar, sobre todo por lo ambicioso que resulta. Sin embargo, hacerlo con acierto puede dotar al conjunto de un aura única, que consiga desmarcarse del resto y crear su propia personalidad.

En esta primera isla me encargo de las tareas básicas que me ofrece la abuela de Koa, Yaya Haku, la que tendrá un papel fundamental en el trasfondo del juego. Estas tareas dan una cierta idea de lo que encontraremos meses después: recolección y cuidado de una granja propia (animales incluidos), impacto del ciclo horario en varias de las mecánicas *Farmville* y la joya de la corona: el barco. «Pensamos en el navío de Koa no solo como una oportunidad de ofrecer algo diferente, sino que **es un recurso muy socorrido a nivel técnico**, dadas las limitaciones de un pequeño estudio independiente».

«Summer in Mara debe ser una puerta para desconectar y poder pasar un rato agradable»

Tanto por la cabeza como por el corazón, permitir la navegabilidad por el mar ha sido la mejor decisión. Pisar el bote por primera vez y comprobar que, en efecto, podemos ir hasta donde alcanza la vista, **me hizo sentir que algo único tenía entre manos.** Nos asegura Diego que el barco podrá ser personalizado a cotas que por el momento quedan en secreto; al igual que nuestro propio islote.

La *demo* termina. Vuelvo a la oficina tras pasar veinte minutos introducido en este verano interminable. «Queríamos hacer con *Summer in Mara* un juego relajante. Hay combate, también tienes que enfrentarte a tu pequeño trabajo en la granja, pero no estarán forzados como un segundo trabajo en el mundo virtual. **El juego debe ser una puerta para desconectar** y poder pasar un rato agradable». Desde el diseño de la interfaz hasta cómo entra a los mandos, desde luego han logrado lo que se han propuesto.

Termino la presentación con la sensación de haber presenciado uno de los grandes pelotazos de la industria independiente de nuestro país. Por el momento, y a tenor de lo comentado, reúne todas las características que le hacen ser el hijo adoptivo de *Wind Waker* que todos quisimos y que hasta el momento Nintendo no nos da. **Desde Valencia, Mediterráneo infinito**.







COOPERAR PARA GANAR

POR BORJA RUETE

"TENEMOS UNA HISTORIA DESARROLLANDO Y PUBLICANDO JUEGOS JUNTO A SUMO DIGITAL"

—TAKASHI IIZUKA

Los juegos de karts vuelven a estar en boca de todos, dispuestos a competir y a pasar por la línea de meta antes que sus rivales. El éxito de *Mario Kart 8*, relanzado en Nintendo Switch tras su paso por Wii U, demuestra que el género está **más vivo que nunca**. De hecho, durante esta primera mitad del año 2019, dos de los personajes más importantes apretarán el acelerador y tratarán de ganarse el corazón de sus seguidores. *Crash Team Racing Nitro-Fueled*, *remake* del mítico juego de la primera PlayStation, debutará en las plataformas actuales a mediados de junio, mientras que *Team Sonic Racing* lo hará un mes antes, el 21 de mayo.

GTM ha tenido la oportunidad de viajar a Londres para probarlo en primicia y te contamos nuestras impresiones. Además, hablamos con **Takashi Iizuka**, uno de los supervivientes del Sonic Team original, así como con Ben Wilson, de Sumo Digital. Me pongo al volante del vehículo y preparo los *power ups* para pasar como una exhalación, al tiempo que me deshago de mis contrincantes. Ya sabes, ten cuidado ahí fuera o pasarán por encima de ti.


—EN PORTADA: TEAM SONIC RACING—

Hay un patrón que se repite con cada juego de Sonic. Lo anuncian, la gente se entusiasma, lo que se muestra tiene buena pinta y todo parece de color de rosa. Luego, el círculo maldito se vuelve contra sí mismo y el producto decepciona al grueso de los seguidores. Sin embargo, *Sonic Mania* rompió con esa maldición, claro que no se trata de un título desarrollado por la propia SEGA. Otra colaboración que se ha demostrado muy exitosa es la protagonizada por **Sumo Digital**, un estudio británico que ha trabajado en el desarrollo de la saga *Sonic & Sega All-Stars Racing*. Este juego de conducción, que contó con una magnífica secuela en 2012, constituye una prueba irrefutable de que se pueden crear alternativas a *Mario Kart*. Ahora, más de siete años después, Sumo Digital y SEGA vuelven a unir sus fuerzas para publicar *Team Sonic Racing* en todos los mercados principales.

Por mucho que la nueva producción comparta género con juegos anteriores, no es uno más de la subsaga *All-Stars Racing*. El videojuego se ha perfilado como **un trabajo independiente** que explora nuevos conceptos de juego. La referencia al «equipo» en su título no es casual. Basta con ver un tráiler para darse cuenta de que *Team Sonic Racing* no reinventa la rueda, pero el estudio ha introducido una idea conceptual muy fresca que no habíamos visto antes, la del trabajo en equipo. «Desarrollamos *Team Sonic Racing* para que nuestros fans pudieran conectar con amigos de todo el mundo», explica Takashi Iizuka en un vídeo oficial publicado por SEGA durante el Tokyo Game Show 2018. Según el productor, uno de los responsables de *Sonic Adventure*, la idea de cooperar nació al ver cómo su hijo jugaba a videojuegos de karts. Se le ocurrió la idea de que todos los jugadores del equipo «compartieran la victoria» y saborearan las mieles del éxito (o del fracaso) en conjunto. «Cuando juegas contra amigos, siempre hay uno contento y otro que no es feliz», subraya el desarrollador.

Estoy en mitad de un torneo organizado durante el evento cuando me llaman para entrevistar a Iizuka-san. La verdad sea dicha, en la última carrera he quedado séptimo (de doce) y todavía no controlo todas las opciones que brinda el juego. Me sustituye alguien de SEGA, que a bien seguro desempeñará mejor el papel de ganador, así que lo dejo en sus manos y me dirijo a la sala en la que tendrá lugar la entrevista. La comunicación se desarrolla a través de Skype, ya que el creativo se encuentra en las oficinas de SEGA en Japón. Por supuesto, la primera pregunta va encaminada a indagar en los porqués de la idea nuclear del videojuego. Según el creativo, «cuando coges ese concepto y tratas de trasladarlo a niveles jugables, la idea que surgió debía responder a la **necesidad de facilitar la cooperación** sin destruir la mecánicas de carreras para que se siguiera sintiendo como un juego de karts».
El título, en esencia, responde a los arquetipos y


— EN PORTADA: TEAM SONIC RACING —

clichés del género, pero esa faceta nueva le da un toque distintivo. Jugamos en equipos compuestos por tres personajes que se baten contra otras escuadras. Por tanto, llegar a la meta en primer lugar sigue siendo uno de los objetivos principales, pero de nada vale si nos desentendemos del grupo y dejamos al resto a merced del rival. La solidaridad, entendida como el método para lograr una victoria en conjunto, brilla con luz propia en *Team Sonic Racing*, aunque la falta de clemencia con el contrincante esté presente como en cualquier juego similar. **Las propias mecánicas fomentan la interacción** entre los diferentes miembros del equipo, de modo que estamos ante una propuesta que exige comunicación. Mis tres compañeros españoles que acudieron al evento compitieron juntos y enseguida se empezaron a escuchar sus voces, que se elevaron por encima de las demás. Los gritos y las risas no tardaron en inundar la sala. En mi caso, tal vez porque fuimos incapaces de romper el hielo, la comunicación fue inexistente, lo que sin duda erosionó la diversión, pero también las opciones de ganar la competición.

¿En qué consiste entonces la cooperación? Quizá el punto más interesante es que es posible **intercambiar objetos** entre los integrantes del equipo. Por ejemplo, en una situación en la que un compañero necesita un misil para abrirse paso y mejorar su posición, un miembro de la escuadra se lo puede ceder con solo pulsar un botón. A continuación, se abre un período breve de tiempo en el que el receptor debe (o no) aceptar el regalo. Hecho esto, ya solo queda emplear el ítem cuando la situación lo requiera. Con todo, la cooperación se extiende también hacia otras opciones, como, por ejemplo, impulsar a un compañero para que disfrute de un turbo o salvarlo cuando esté amenazado por un contrincante. Estas acciones solidarias tienen su recompensa: cuantas más hagamos, más cerca estaremos del *Team Ultimate Boost*, un turbo de duración limitada que nos permite avanzar posiciones a toda mecha, como la estrella de *Mario Kart* pero sin su capacidad destructora. Sin embargo, **elegir el momento apropiado** para su uso es crucial, puesto que si un miembro lo activa, todos los vehículos entrarán en ese estado de velocidad relampagueante, por lo que si uno se encuentra frente a un abismo, las probabilidades de que se despeñe barranco abajo son muy altas. De nuevo, la comunicación juega un papel importante.

A diferencia de los otros videojuegos de karts protagonizados por Sonic y compañía, SEGA y Sumo Digital han decidido prescindir del resto de personajes de la mítica compañía japonesa. En su lugar, todos los protagonistas jugables pertenecen al universo de Sonic. Según Iizuka, querían «crear un juego de carreras e introducir el universo Sonic a nuevos públicos». La versión coincide con la que nos proporciona Ben Wilson, diseñador de *Team Sonic Racing*, que, en entrevista con *GTM*, explica que deseaban encontrar


—EN PORTADA: TEAM SONIC RACING—

un nuevo ángulo: «Diseñar algo en este universo nos permite ofrecer una historia sobre Sonic y sus personajes. Muchas líneas de diálogo hacen referencia a lo que les une», puesto que comparten un contexto conjunto. Durante las carreras, no es extraño escuchar el **intercambio de palabras entre personajes**. Según Wilson, centrarse en estos personajes les ayuda a delimitar la historia, un argumento que, como puntualiza Iizuka, responde a un guion muy simple: «Nos hemos esforzado en introducir a los personajes de modo que cualquiera que juegue por primera vez entienda cómo son y qué está ocurriendo». El Modo Aventura muestra un tablero en el que se va avanzando a medida que ganamos carreras y conseguimos llaves para desbloquear puertas. Lo que he visto de la historia, en efecto, está escrito para introducir a los personajes y poco más.

La plantilla de pilotos asciende a unos 15 personajes, entre los que no faltan Sonic, Tails, Shadow, el Dr. Robotnik o Vector, cada uno con sus características específicas. «Mi personaje favorito es Shadow», revela el desarrollador nipón. «Me gusta Shadow como protagonista y no es solo porque trabajé en *Sonic Adventure 2*, sino que, más allá de eso, es lo contrario a Sonic. Shadow no dice lo que va a hacer, simplemente lo hace. La actitud es lo que realmente me interesa». Por otra parte, **el juego incluye 21 circuitos bastante completos**, pero no puedo evitar entrar en comparaciones con *Mario Kart 8*. Al lado de la obra de Nintendo, los escenarios no poseen tanto carisma. Dejar de lado los aviones y otros vehículos fue una decisión meditada. Después de todo, *Team Sonic Racing* se separa de *Sonic & Sega All-Stars* y se conforma como una entrega independiente: «Decidimos que las carreras giraran en torno a Sonic, pero en lugar del concepto de transformación de otros títulos de la franquicia, nos centramos en el juego en equipo. **Queríamos que el trabajo en conjunto funcionara**».

Esta clase de producto acostumbra a llegar con planes de expansión bajo el brazo que añaden nuevos personajes, escenarios y modos de juego. Iizuka-san comenta que en estos momentos **no hay planes para publicar contenido extra**, pero, al mismo tiempo, deja caer que es consciente de que al tratarse de un juego multijugador que también aboga por sus modalidades online, el objetivo debe ser contentar a los jugadores. Lo raro sería que el juego se mantuviera estático.

Las diferencias con respecto a otros videojuegos de karts no maquillan su **fuente de inspiración**. De *Mario Kart* no solo recoge la base de su jugabilidad, sino que también varios de los objetos que lanzamos al enemigo. Así, las cosas, los turbos, los misiles y las bombas producen efectos similares que todos los fans de *Mario Kart* conocen a la perfección. Además, hallamos un nuevo objeto exactamente igual


—EN PORTADA: TEAM SONIC RACING—

al cañón de la saga del bigotudo fontanero. Igual de injusto, por cierto: mano de santo cuando estás en una posición comprometida.

Las sensaciones al volante son buenas, aunque no vaya a ser el juego que revolucione el género de las carreras. *Team Sonic Racing* **cumple su cometido de divertir** y aporta alguna novedad jugosa con respecto a otros productos del género. Aun así, todavía tiene problemas de rendimiento que quizá se corrijan en la *build* final (bajadas de *framerate*, por ejemplo). Lo que está claro es que los seis meses extra de desarrollo han servido para incorporar pequeños arreglos, como dice Ben Wilson: «El retraso fue para mejorar la calidad del producto y para incluir elementos que nos habría gustado introducir de haber tenido tiempo. Cositas de los menús, mejoras en el *online*, etc. No hemos añadido nuevos niveles ni nada de eso».

Como Takashi Iizuka es uno de los veteranos de SEGA, no me puedo resistir a preguntarle sobre el futuro de Sonic. De acuerdo con sus palabras, «**este año sale la película**, así que es una oportunidad para que la gente que no conoce al personaje pueda verla e interesarse por el mundo de Sonic y su historia. Para mí, lo interesante es poder ofrecer una experiencia divertida para atraer a las nuevas audiencias». A pesar de las reticencias del seguidor acérrimo del erizo, la gente de SEGA parece depositar sus esperanzas en la película. El futuro inmediato del personaje en los videojuegos lo marca, en cualquier caso, *Team Sonic Racing*. ¡Pies sobre el acelerador!



Sonic Team Racing permite desbloquear piezas que afectan a las características del coche, pero también se pueden comprar artículos estéticos que cambian la apariencia del kart.



IMAGEN: BORJA RUETE



¿CÓMO SE HACE RETRO GAMER ESPAÑA?

por Borja Ruete

Comprender de dónde venimos para saber a dónde vamos. Esa es una de las lecciones que nos deja la historia. Se trata de una enseñanza que se aplica a todas sus ramas, incluida la de los videojuegos. Porque sí, puede que la industria esté todavía en pañales, al menos si la comparamos con otras más longevas, pero a lo largo de sus más de cuarenta años de existencia, la evolución ha sido meteórica. La actualidad, lo inmediato y el futuro son importantes, pues trazan la idea de lo que está por venir. Con todo, sin el pasado el presente no sería como es. *Retro Gamer* España es uno de los últimos reductos de lo *retro* en papel y una **necesaria herramienta de divulgación**. Te contamos cómo se hace junto a Bruno Sol, redactor jefe de la publicación.

Mayo de 2019

LEVEL UP!

MAGIA RETRO

EL VALOR DEL CONOCIMIENTO

Retro Gamer España sale a la venta cada tres meses. En sus páginas, encontramos todo tipo de información, reportajes y curiosidades sobre el mundo del videojuego clásico, un conocimiento valioso que nos permite descubrir muchos de los secretos de esta industria tan joven como atractiva. Ahora, nos sumergimos en el proceso de creación de la propia revista.

Lo de leer una revista en papel supone un ejercicio de nostalgia. En los años noventa, las publicaciones sobre videojuegos bullían en los quioscos. Claro que no todas prosperaban, pero la variedad era inmensa, al igual que la competencia. Las editoriales realizaban tiradas muy amplias para satisfacer la gran demanda por parte de los consumidores. Sin embargo, con **la llegada de Internet y de los medios gratuitos**, el papel perdió presencia y las principales cabeceras empezaron a pasar apuros económicos. Hoy en día, publicaciones míticas como *Hobby Consolas*, *PlayManía* o *Micromanía* continúan editándose, pero muchas otras han caído en desgracia. ¿Las últimas víctimas? La versión primigenia de *GTM*, que se editó en quioscos durante el año 2014 y duró tres números, *Games TM*, *EDGE España*, *Revista Gamer* o *Revista Oficial Nintendo*, entre otras.

Ante los vientos de guerra en el mercado editorial, las cabeceras solo tienen una opción: adaptarse o morir. Por tanto, encontrar un nicho dentro del espectro de lectores es esencial. *Retro Gamer* ha hallado su público entre los jugadores más veteranos, los viejunos, como dice su lema. Tal vez también hay algún que otro curioso más joven que se acerca a sus páginas para descubrir la historia del videojuego clásico. Para hablar sobre los pormenores de la revista me reúno con Bruno Sol, uno de los redactores míticos en el sector de los videojuegos (más de veinticinco años escribiendo lo avalan), que además de colaborar actualmente en casi todas las revistas físicas del mercado, incluida *GTM*, también coordina la edición española de *Retro Gamer*. Como otras cabeceras importadas, la revista conserva la imagen editorial de su **homóloga británica**, muchos de sus reportajes y algunos artículos de cosecha propia, más adaptados al público hispano.

Retro Gamer es una revista que nació en 2004 bajo el sello de Live Publishing. Cuando la empresa quebró, los derechos pasaron a Imagine Publishing, que más adelante fue adquirida por Future, la editorial detrás de la prestigiosa *EDGE*. Aunque sus primeros números no eran mensuales, pronto se adoptó esa periodicidad, y así continúa en el día de hoy. No es el caso de las **ediciones internacionales**. Tanto *Retro Gamer* España como Alemania se publican cada tres meses.

Los inicios de la revista en nuestro país se remontan a hace más de un lustro. Entonces, **el equipo de *Micromanía* se encargó** de colocar los primeros pilares del proyecto. Bruno Sol todavía no estaba en el equipo editorial, pero recuerda que entró en el número 5 o 6 como colaborador. Por esas fechas, Hobby Press estaba a punto de ser adquirida por Axel Springer, el gru-



po editorial que a día de hoy controla las principales publicaciones del mercado. Después de esos primeros números, Adonías, una de las caras conocidas del periodismo de videojuegos y del mundo de lo *retro*, se hizo cargo de la publicación. Por desgracia, la empresa decidió recortar y el presupuesto se redujo «a la mitad, por lo que él no quiso seguir haciéndola», recuerda Bruno Sol. «**Me cayó el marrón a mí.** Creo que la primera que hice fue la de la portada de *Golden Axe*. Al principio costó, porque solo quedaron un par de colaboradores de la anterior etapa, los demás decidieron no continuar. Por eso, el contenido propio no despegó hasta 3 o 4 números después, cuando empecé a contactar con gente» para poner en marcha esas piezas. Durante la transición, casi todos los artículos eran traducciones, a excepción de algún reportaje que escribió el propio Sol, también conocido por el *nick* de Némesis, que ha utilizado a lo largo de toda su trayectoria profesional. En la actualidad, tan solo escribe El «RetroRadar», la pequeña sección de noticias que encabeza cada uno de los números. «A mí me toca coordinar la revista, elegir los temas y editar». A continuación, Sonia Herranz, directora de la edición física de *Hobby Consolas* y coordinadora de *Retro Gamer*, revisa la edición antes de enviar el PDF a la imprenta.

Los tiempos han cambiado y no necesariamente para mejor: los cierres de *Retro Gamer* son un ejemplo de ello. El estrés y las prisas siguen presentes como antaño, pero ahora se presenta un nuevo actor: la soledad. En la época de apogeo de las revistas, la redacción se reunía en un espacio físico, la redacción, para pulir el producto al máximo y enviar la copia final a la imprenta. Sin embargo, esta revista sale adelante con **poco presupuesto, pero con mucho cariño**. No se cierra en una redacción física, sino desde casa. Ya no hay compañeros alrededor, solo un ordenador y, si acaso, un intercambio de mensajes a través de email o *WhatsApp*. Después de todo, *Retro Gamer* no dispone de una plantilla fija contratada. Se confecciona por medio de colaboradores, que se encargan de dotar al producto de reportajes y artículos destinados al lector español. Al mismo tiempo, Sol trabaja en las traducciones de las piezas británicas, que completan una publicación 100% dedicada a lo *retro*.

La comunicación con la matriz inglesa es escasa: «Creo que les mandan los PDF directamente. Ellos saben la fecha de cierre que tenemos todo el año, pero yo **nunca he hablado con la redacción inglesa**. Al menos, la gente de la división que lleva todo lo de las licencias si está al tanto».

"NUNCA HE HABLADO CON LA REDACCIÓN INGLESA, CREO QUE LES MANDAN EL PDF DIRECTAMENTE"

Una cabecera como *Retro Gamer* España depende, en gran medida, de los contenidos de la versión inglesa. Al igual que la *Revista EDGE*, los licenciados tienen derecho a traducir y publicar los artículos que se editan en Reino Unido. Ahora bien, la edición española y la inglesa se diferencian en dos puntos concretos: por un lado, la periodicidad, que en España es trimestral; por el otro, el número de páginas. Sea como fuere, la selección de contenidos es imprescindible, pero ¿cómo se realiza? «Normalmente, tenemos acceso a una web en la que podemos descargar materiales de los ingleses, con tres números de margen. Como ellos son mensuales, tienen menos páginas que nosotros. Yo lo que hago es elegir los temas potenciales que puedan interesar al lector de aquí. **Prefiero escoger temas más generales o más adaptados al público español**. También es verdad que tenemos que ser comerciales en cierto punto». No olvidemos que la compra de revistas en quioscos puede ser impulsiva, de modo que una portada que llame la atención o un contenido conocido puede ayudar a impulsar las ventas.

Después de seleccionar los materiales, explica Némesis, «se lo paso a la maquetadora, que es la que adapta los tipos de letra». Comenta que han aumentado el tamaño de las fuentes «porque a veces la imprenta nos juega malas pasadas», pero, sobre todo, por un motivo mucho más funcional: «El lector de *Retro Gamer* es mayor. Ha habido gente que nos ha escrito porque no leen bien la letra pequeña. Tienen vista cansada, son personas de 40 años». Esto los obliga a reajustar los textos. «Como siempre hay expresiones inglesas que son muy locales, las cambiamos y podemos comprimir un poquito», argumenta.

Tanto las maquetas como las fuentes base se las proporciona la editorial de Reino Unido con la licencia. «Lo que sí que hacemos desde cero son las maquetas propias de aquí». Pese a que deben seguir **una línea de diseño que no desentone**, «no nos han dicho nunca nada», dice Bruno Sol. «De hecho, hemos metido maquetas muy raras». Según comenta, cree que en la edición original «utilizan maquetadores *freelance*», puesto que se detecta una falta de homogeneidad en el producto.

El punto de vista español

—

Dado que *Retro Gamer UK* no suele publicar nada sobre la industria española, el equipo de la edición española trata de cubrir ese hueco.



El pulso español del ZX Spectrum

investronica

El mercado de la distribución en España de los microordenadores de 8 bits durante los 80 fue clave para llevar la informática a la mayoría de los hogares. Investrónica asumió el reto de traer los productos de Sinclair a nuestro país. Su director fue Ricardo García Gete.

La vida comercial de la microinformática española arrancó hacia 1981-1982 gracias a la actividad pionera de distribuidores y desarrolladores de software como era el caso de Indescomp con José Luis Domínguez a la cabeza (más adelante, artífice exitoso de la llegada de Amstrad a nuestras tierras), y a la labor de Investrónica, del grupo El Corte Inglés, que se centró primero en los productos de Sinclair para luego dedicarse a introducir el Atari ST o el primer PC clónico de fabricación nacional. Si bien las dos fueron potentísimas empresas de distribución de hardware, fue esta última la que consiguió implantar primero una importante base de ordenadores Sinclair, popularizado la informática en los hogares nacionales.

Para entender los orígenes de Investrónica, conviene retroceder un poco en el tiempo. El grupo Induyco (Industria y Confección) fue fundado en 1949 por César Rodríguez González,

La licencia **no es una carta blanca** para publicar todos y cada uno los contenidos de *Retro Gamer UK*. Algunos materiales están protegidos por derechos de autor adicionales. La primera piedra en el camino aparece a veces desde la portada, ya sea por problemas legales o por un asunto relacionado con los costes. Tradicionalmente, las portadas con algún tipo de tinta o papel especial suelen ser financiadas por terceras compañías como acción de *marketing*. Sin ese dinero que sufrague el sobrecoste, no es posible llevar a cabo un movimiento tan arriesgado. Estos acuerdos no se extienden para las ediciones internacionales, de modo que es imposible conservar las portadas más costosas sin el apoyo económico de una compañía.

«Sacamos portadas de *Retro Gamer UK* porque tienen acceso a materiales que nosotros no tenemos, ya que se los proporcionan las compañías directamente». Algunas veces, no es posible sacar la portada, ya que utiliza algún tipo de **ilustración protegida por derechos de autor.** Por ejemplo, la de *Contra*, cuyo diseño se correspondía con el del disco de vinilo. «Teníamos que tratar directamente con el artista, pero no puedo pagarle ni 200 euros. Supongo que me pediría diez veces esa cantidad».

Los textos tampoco se libran de restricciones: «Todos los meses nos mandan un excel en el que nos dicen lo que podemos introducir». La mayoría de veces, **las limitaciones giran en torno a las fotografías**. «Como la foto la ha hecho el desarrollador en su casa, no te dan los derechos para sacarla. En el reportaje de *Tetris* (número 25), no nos permitieron usar la foto de Henk Rogers. Luego resulta que era la imagen de perfil de su LinkedIn. Podría haberle escrito para pedirle permiso, pero es un marrón», admite.

Bruno Sol rememora una ocasión en la que se vio obligado a eliminar un reportaje sobre *Dog's Life* porque no podían publicar los bocetos, que eran «la razón de ser del reportaje». A veces, sin embargo, la solución no es tan drástica ni complicada: «En un reportaje que salió sobre *Space Invaders*, había una foto que no podíamos utilizar, me la cargué y puse el *flyer* de la recreativa y ya está». La situación fue algo más peliaguda con la portada dedicada a Mega Drive, aquella que salió con las pegatinas. «No teníamos derechos para usar ni la portada ni las pegatinas, ni siquiera el logo de Mega Drive. Un amigo me consiguió un **logo vectorizado** y lo sustituimos, era exactamente igual. Pero para no buscarme problemas, lo eliminé».

Por mucho que *Retro Gamer* sea una revista dedicada al videojuego clásico, Axel Springer y el

"LA LICENCIA NO ES UNA CARTA BLANCA PARA PUBLICAR TODO"

equipo de colaboradores de la cabecera ha tenido que adaptarse a las necesidades actuales del mercado. Es por ello que también se vende en formato digital. Desafortunadamente, eso facilita el pirateo de los PDF, hecho que, como no podía ser de otro modo, molesta mucho a Bruno Sol. «Si estuviéramos en los años noventa, que cuando una revista tiraba menos de 150.000 ejemplares había preocupación, perder un 20% de ventas era un palo pero no un drama. Con las unidades en las que nos movemos ahora, dependemos de las ventas, no tenemos casi publicidad». Ante esa situación, **las descargas ilegales son un enemigo** que pone en serio peligro la supervivencia del proyecto. «La revista sobrevive porque tenemos un presupuesto muy ajustado y se vende. Si no cubrieran gastos la cerrarían. Cuando estás en esa situación y te empiezan a compartir los PDF la revista se puede ir a tomar por culo», se lamenta. «No lo entiendo, y menos que las publiquen en foros de *retro*. Si tanto te gusta, para una revista que hay en España, no tiene ningún sentido».

Las revistas con más presupuesto llegaron a experimentar con **formatos digitales enriquecidos** que ofrecían una experiencia interactiva. A través de una aplicación de tablet o de móviles, los lectores tenían la posibilidad de disfrutar de un contenido más dinámico, pero a la postre, la piratería no logró evitarse. Por mucho que incorporara vídeo, gifs y portadas en movimiento, producir esas ediciones conllevaba un sobrecoste altísimo que encarecía el precio de la revista.

Al problema de la piratería hay que sumarle el de la **distribución internacional**. Una revista escrita en lengua hispana abre las puertas de Latinoamérica, pero la distancia es una barrera importante. Bruno Sol tiene constancia de se envían unidades a esos mercados, pero «con mucho retraso». Supone que se mandan por barco y que se debe negociar con distribuidores para garantizar la venta en las tiendas de cada uno de los países.

Pese a todas las vicisitudes a las que se tiene que enfrentar un producto como *Retro Gamer*, la cabecera sigue adelante. En el momento en el que escribo estas líneas, la revista cuenta ya con 27 números en el mercado, una cifra nada desdeñable que, esperamos, se amplíe en los meses venideros. Si te interesan los juegos antiguos, *Retro Gamer* es **una de las únicas opciones en papel** que quedan vivas, así que bien haremos en cuidarla. Más vale prevenir que lamentar. ■

THIMBLEWEED PARK Y EL MUNDO DE SOFÍA

por Paz Boris

En 2017, *Thimbledweed Park* supuso el regreso de Ron Gilbert y Gary Winnick, los míticos creadores de aventuras gráficas como *Maniac Mansion*. Con esta aventura financiada por Kickstarter, no solo consiguieron dar a jugadores nostálgicos y novatos curiosos un videojuego con un gran sabor a sus creaciones de finales de los 80 y principios de los 90, sino también introducir en su historia **aparentemente desenfada** cuestiones como el destino, la inmutabilidad de nuestras vidas y la importancia de la felicidad personal. Pero más allá de eso, la historia de Delores y sus cuatro compañeros guarda grandes similitudes con una novela filosófica de los años 90 llamada *El mundo de Sofía*. En este reportaje analizaremos las claves de cada una y cómo su representación nos puede invitar a pensar en algo tan profundo como el sentido de la vida.

Mayo de 2019



IMAGEN: THIMBLEWEED PARK

EXISTENCIALISMO SUBYACENTE

EL SENTIDO DE LA VIDA A GOLPE DE RATÓN



Hay una pregunta que ha perseguido a la humanidad durante cientos o miles de años. Una sola pregunta que le ha impulsado a buscar respuestas en los lugares más recónditos, a cuestionarse los fundamentos de su realidad y de su propia existencia. No es otra que «¿cuál es el sentido de la vida?». **La capacidad de preguntarnos el porqué de las cosas (y derivados) es lo que nos ha permitido avanzar como especie a lo largo de los siglos.** Es comprensible que una parte tan fundamental de nuestra propia naturaleza termine impregnando nuestras creaciones, especialmente las culturales. Y eso, traducido en el lenguaje de los videojuegos, es lo que hace que tantos de ellos estén basados en mecánicas de exploración y prueba y error. Las aventuras gráficas *point & click* representan ese impulso de tocarlo todo, tan propio de la infancia, y que hace que el jugador explote su curiosidad y ponga a prueba su ingenio. Porque aunque no todo vale en las aventuras gráficas, la gracia es, precisamente, descubrir dónde están los límites. Si no fuera por esa capacidad de cuestionarnos hasta lo más básico, el mítico pollo con polea nunca habría existido y *Thimbleweed Park* no nos habría devuelto esa ilusión por intentar interactuar con cada objeto del escenario. Pero la última aventura de Ron Gilbert y Gary Winnick (lanzada, tras una exitosa campaña de Kickstarter, en 2017) no supone solo un delicioso regreso a los años 80-90, sino que **uno puede extraer cuestiones propias del existencialismo dentro de su trama misteriosa y aparentemente desenfadada**.

El argumento de *Thimbledweed Park* no deja entrever el rumbo que tomaría su historia en los primeros instantes del juego: dos agentes del FBI tienen que investigar un misterioso asesinato en un pueblo en el que casi no quedan habitantes y el *sheriff*, el forense y el recepcionista del hotel se parece sospechosamente. El espíritu sarcástico y rebelde de los juegos de Gilbert impregna cada centímetro del juego en forma de inteligentes

"THIMBLEDWEED PARK ES UN DELICIOSO REGRESO A LOS 80-90, PERO TAMBIÉN UNA SUTIL BOMBA EXISTENCIALISTA"

diálogos, pullas inesperadas y personajes estrambóticos. Pero conforme el jugador avanza en la trama, va descubriendo en un segundo plano cuestiones más profundas que el objetivo original del juego. Ya no se trata de descubrir quién asesinó al efímero personaje de los primeros minutos de *Thimbledweed Park*, sino comprender por qué motivo dos investigadores, un payaso grosero, una desarrolladora de videojuegos y un espíritu están conectados con una antigua fábrica de almohadas. Y cuando la trama comienza a revelarse en todo su esplendor es el momento de lanzar a los personajes y, por extensión, la verdadera pregunta: «¿Es real nuestro mundo?». Esta aventura gráfica es una nueva manera de **afrontar y representar la crisis existencialista que, antes o después, nos salpica a todos, mediante el uso de la teoría de la realidad simulada**: «¿Y si en realidad nuestro mundo no fuera real?». A día de hoy siguen dándose diversas teorías que juegan con la hipótesis de que «vivamos» dentro de la elaborada simulación de unos increíblemente avanzados seres desconocidos. Si bien estas teorías permanecen en la clasificación de «conspiración», el cine y la literatura han explotado este tipo de ideas para dar respuesta a incógnitas y miedos que llevan tanto tiempo persiguiendo a la humanidad. Una de ellas, de las más conocidas, fue la trilogía *Matrix* (1999-2003) de las hermanas Wachowski. Pero anterior a ella hubo una novela, que sin ser quizá tan de masas en la actualidad, fue todo un superventas en los años 90. Traducida a 54 idiomas y lanzada en 1991, *El mundo de Sofía* de Joostein Gaarder hace un repaso de la filosofía occidental, desde los filósofos presocráticos hasta Jean-Paul Sartre. Pero como *Thimbledweed Park,* el subtexto de la novela es mayor que una guía para estudiantes de filosofía.

La historia de Gaarder está protagonizada por Sofía, una adolescente sin nada especial que un buen día recibe en su buzón una oferta de un curso de filosofía por correo. Una vez aceptado, las enseñanzas del huidizo Alberto Knox no solo sirven para que la joven descubra un pensamiento crítico que le permita recuperar la curiosidad y el deseo de cuestionar la norma establecida, sino que son un catalizador para los extraños acontecimientos que empiezan a suceder en su entorno, precedidos por una postal dirigida a una desconocida Hilde. Eventos que, a través de la filosofía, nos llevan hasta la pregunta definitiva: «¿El mundo en el que vivimos es real?».

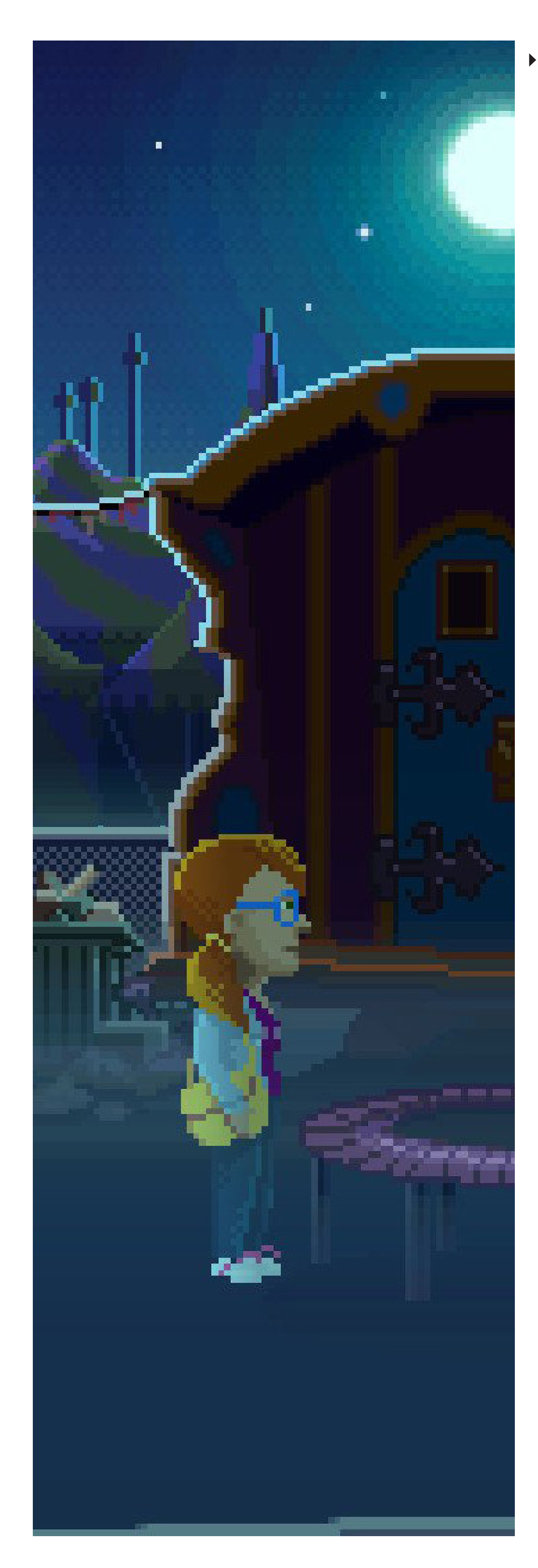
Permitidme aprovechar el final de esta página para introducir el recordatorio de que en este reportaje **encontraréis *spoilers* de gran magnitud**, tanto de *Thimbledweed Park* como de *El Mundo de Sofía*. A partir de este momento nos sumergiermos en los paralelismos entre el juego y la novela para desarrollar la concepción del sentido de la vida. Altamente recomendable haber, al menos, jugado a la aventura gráfica de Gilbert y Winnick antes de leer las siguientes páginas, no solo por el tema que nos ocupa, sino por el disfrute de un videojuego con sabor añejo. ▶

Protagonistas dispares

—

El juego está protagonizado por personajes aparentemente opuestos con conexiones inesperadas: una diseñadora de videojuegos, un fantasma, un payaso grosero y dos agentes del FBI.





Puede parecer difícil de comprender cómo puede haber paralelismos entre una novela sobre filosofía y un videojuego sobre un asesinato (simplificado al máximo). Es lógico. Para ello tenemos que trasladarnos al último acto de *Thimbledweed Park*, en el que la verdad detrás el pueblo medio abandonado y la exitosa fábrica de almohadas en ruinas por fin queda explicado. **La teoría de la realidad simulada mencionada anteriormente se convierte en la piedra angular de esta aventura *point & click***, al revelar Chuck a su sobrina Delores que viven dentro de una simulación y que, mediante una estrategia muy cuidada para no ser descubierto por sus creadores, ha conseguido descubrir la manera de destruirla y así obtener la libertad. *Thimbledweed Park* se convierte, a partir de este momento, en una suerte de *Inception* en el que el jugador es testigo de una historia dentro de otra historia (que desconoce) dentro de su propio universo. Su misión real, como jugador, no era descubrir el asesino oculto en el pueblo, sino ayudar a los personajes a cumplir su último deseo antes de escapar de la simulación.

El mundo de Sofía, a la vez que enseña al lector sobre la **filosofía occidental**, realiza una labor parecida con los personajes de su historia. Mientras Sofía sigue recibiendo cartas dirigdas a Hilde en los lugares más extraños, Alberto Knox se encarga de analizar en segundo plano los sucesos incomprensibles que le rodean a él y a su pupila hasta que alcanza la iluminación: el mundo que ambos habitan no es real, es una creación de un tal Albert Knag para su hija Hilde. El verdadero problema para ellos es huir de la simulación para liberarse de un mundo y una existencia limitada. Y esto es algo que solo pueden conseguir gracias a dos actores, Hilde, que a partir de cierto momento toma un papel activo dentro de la novela, y el propio lector.

También en las dos creaciones encontramos personajes con aparente no relación entre ellos, pero que se encuentran ligados de manera más íntima. Aunque *Thimbledweed Park* presenta la Fábrica de Almohadas como el eje de todos los argumentos, es en realidad **la voluntad de sus creadores** la que los une para la construcción de un relato que conecte con el jugador y apele a su sentido de la aventura y la curiosidad. En la historia de Sofía la conexión es más sutil, pues se encuentra en la naturaleza de los personajes: una adolescente y un adulto llamado Alberto.

"FINANCIADO POR KICKSTARTER, CASI DUPLICARON EL OBJETIVO EN UN MES"

"FORMA PARTE DE LA NATURALEZA HUMANA QUERER SER LIBRE EN EL MUNDO"

***El mundo de Sofía* en videojuego**

—

En 1997 se lanzó un videojuego basado en la novela, que adaptaba su historia a través de puzles y acertijos.

En ambas realidades, tanto la del juego como la de la novela, sus personajes quieren huir de un mundo simulado para experimentar la libertad de la realidad palpable, del mismo modo que Neo escogió la píldora roja. **Porque forma parte de la naturaleza humana querer ser libre en el mundo en que vivimos**. Delores es la encargada de poner fin a la simulación de *Thimbleweed Park* al reducir su mundo a un estado más conceptual antes de que los desarrolladores se den cuenta de lo que ocurre y procedan a eliminar el juego. El mundo de Sofía da una oportunidad similar a sus personajes atrapados en el mundo simulado: mientras el autor de su historia está ocupado describiendo el caos en una fiesta de jardín, Sofía y Alberto aprovechan para escapar sin que se entere, apareciendo en el mundo que habitan él y Hilde.

Pero al final, ninguno de ellos lo consigue. Dentro de su propia historia, escapan a una nueva realidad simulada de la que el jugador no es testigo (o solo lo es a medias). Porque, ¿a qué mundo han escapado, en realidad, los personajes de *Thimbledweed Park*? Como Platón narró en el mito de la caverna, el individuo vive en un mundo de sueños, atrapado en una caverna en la que su realidad son las sombras que se proyectan y no lo que de verdad existe. En la aventura gráfica de Gilbert y la obra de Gaarder, la realidad de los personajes es una representación adaptada del mundo real, de nuestro mundo, y las sombras que este proyecta a través de las manos de sus autores es la ciudad que habitan. Delores, Ray, Reyes, Ransome y Franklin. Para ser verdaderamente libres necesitan escapar de las sombras y encontrar el origen, la luz del mundo, pero sus acciones solo les permiten escapar (dentro de la ficción) al mundo de los misteriosos desarrolladores. Aunque los autores de *Thimbledweed Park* crearon su videojuego con la intención de hacer una sátira de *Twin Peaks*, *True Detective* y *Expediente X*, es posible percibir cómo la **obra juega con sus personajes y sus motivaciones para hacernos reflexionar sobre nuestra propia existencia** y el valor del mundo que habitamos.

La literatura, el cine, el arte o los videojuegos son fundamentales a la hora de desarrollar aquellas cuestiones que la humanidad ha intentado dar respuesta a lo largo de las eras. La ficción no es únicamente una manera de proporcionarnos una puerta a mundos imaginarios que nos evadan de la realidad, sino una forma de permitirnos reflexionar sobre el mundo que nos rodea y sobre nosotros mismos. La manera en que interpretamos nuestro entorno, las decisiones que tomamos o lo que admitimos o no como válido está definido por el contexto social en el que nos criamos, y es la ficción la que nos permite distanciarnos de lo establecido para observar una nueva perspectiva. Con obras como *Thimbledweed Park*, es posible pararse a pensar una vez finalizada su historia y que nos asalten preguntas tan profundas como «¿cuál es el sentido de la vida?». ■



IMAGEN: LEARNING TO BE AWESOME

INSIDER

¿CÓMO SE TRADUCEN LOS VIDEOJUEGOS?

por Ramón Méndez

Hace ya varios años, allá por 2012, escribí un pequeño texto en *Mundogamers* sobre cómo era el día a día de los profesionales de la localización de videojuegos. En cierto modo, me sorprende sobremanera ver que muchas de las cosas que comenté en aquel artículo sigan vigentes más de un lustro después. Aunque bien es cierto que no ha pasado tanto tiempo como para que se pueda llegar a notar un cambio sustancial dentro de las dinámicas de una profesión como esta, también es justo reconocer que **hay muchos aspectos en los que las cosas han mejorado bastante**. Lo que no ha cambiado, ni seguramente cambiará nunca, es que poder trabajar en una industria que me apasiona es algo por lo que me siento profundamente afortunado y que pienso aprovechar al máximo mientras dure esa suerte.

Mayo de 2019

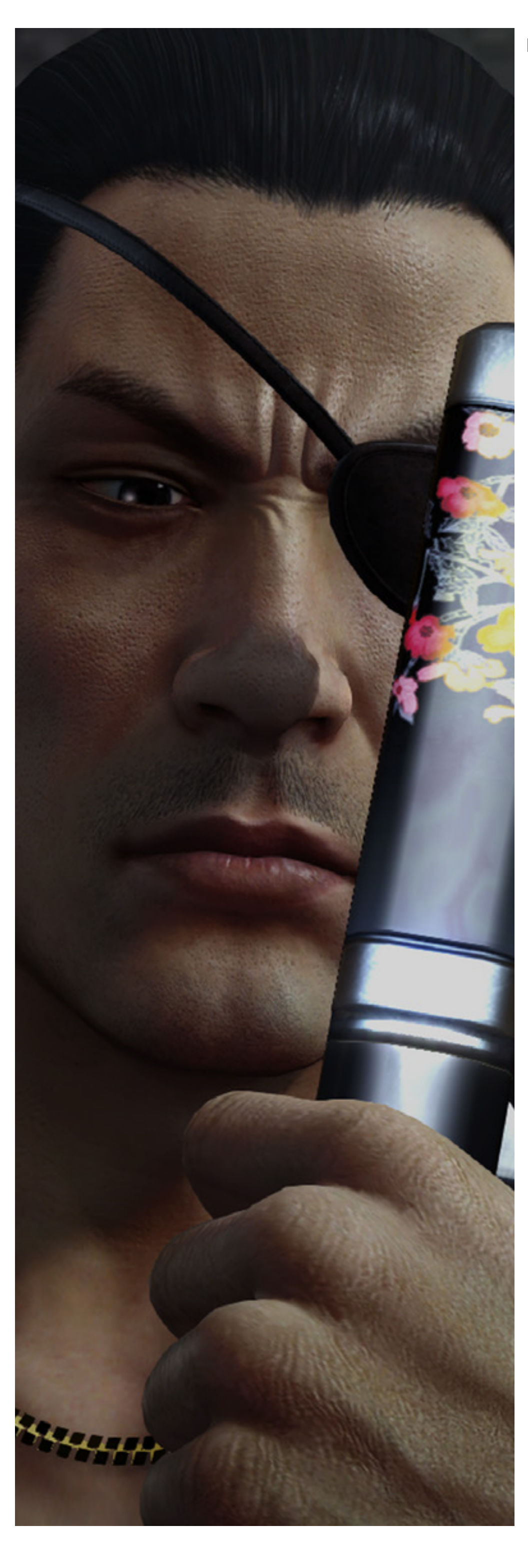
UN MUNDO COMPLEJO

A día de hoy, tanto tiempo después y con tantos cientos de juegos a las espaldas, mi experiencia personal en esta industria ha cambiado mucho. Entre otras cosas, porque mi propia situación personal ha variado, como es lógico. Sin embargo, hay algo que parece una constante atemporal, que son las reacciones de la gente cuando le dices que te dedicas a esto. Por lo general, se cumplen dos perfiles diferentes: uno es el de la gente mayor que no entiende muy bien lo que es un videojuego y, por tanto, tampoco llega a comprender plenamente cómo es posible que se gane dinero con jueguecitos (los más incrédulos en este caso suelen ser los padres); el otro perfil es el de las personas jóvenes, que entienden lo que es esta industria y admiran tu trabajo porque sueñan con hacerse un hueco en la industria, ya sea en tu mismo ámbito o en otro cualquiera. No obstante, lo que ambos perfiles tienen en común es que **creen que esta profesión es fácil y divertida**, que te pasas el día jugando a videojuegos. Si bien no puedo decir que no sea divertida o que no se juegue de vez en cuando, lo cierto es que esa imagen dista bastante de la realidad profesional.

Ciñéndonos al mínimo de gente indispensable que participaría, en una situación ideal, en el proceso de localización de un videojuego, nos encontramos las siguientes figuras: *localization manager*, *translation manager*, *translation project manager*, *translator*, *proofreader*, *localization engineer*, *QA Loc Manager*, *QA Loc Lead*, *QA Loc Technician*, *testers* y, a mayores, toda la gente involucrada en la fase de doblaje (actores, directores, ajustadores de sonido, etcétera). A esto hay que sumar el hecho de que es posible que haya varias personas en cada una de esas fases, ya que los videojuegos con mayor carga de texto (y horas de juego) requieren varios profesionales en cada uno de los pasos del proyecto para poder llegar a cumplir las exigencias de tiempo para lanzar el producto al mercado dentro de los plazos estipulados. Son muchas fases a tener en cuenta y con profesionales de lo más variado, pero vamos a centrarnos hoy, única y exclusivamente, en la labor propia de esa fase del proceso más textual, en la que los textos originales se traducen, revisan y ajustan a las particularidades de cada juego. Y es que, más allá de las dificultades técnicas en las que se suele pensar, el simple texto que el traductor se encuentra delante está **repleto de complejidades** que hacen que cada día sea una nueva aventura.

Una de las primeras consideraciones a tener en cuenta es que, en la actualidad, hay diversas formas de trabajar en esta industria. La más habitual a día de hoy (aunque esto cambia constantemente) es **trabajar de forma autónoma desde casa**, aunque también existe la figura del autónomo dependiente (con sueldo fijo y horarios, pero siendo autónomo) y la posibilidad de trabajar de forma interna dentro de una desarrolladora o dentro de agencias de localización que tengan oficinas propias. Por lo general, no hay una fórmula mejor que otra y todas son igual de válidas, de tal modo que según el proyecto o la persona puede funcionar mejor una fórmula u otra. Lo importante es que hay posibilidades y quien quiera podrá irse a Alemania, Irlanda, Japón o cualquier otro país, pero también quien prefiera trabajar desde casa con ▸

"LA IMAGEN QUE TIENE EL PÚBLICO DE ESTA PROFESIÓN DISTA BASTANTE DE LA REALIDAD"



sus familiares y amigos también podrá hacerlo. En este caso, hablaré sobre todo desde mi prisma de traductor autónomo que trabaja desde casa.

Durante los primeros años de trabajo, el flujo de trabajo suele ser más lento, sobre todo porque al ser autónomo **tienes que ir dándote a conocer** y hablar con cientos de clientes para ir creando una cartera de clientes de confianza, ya sean desarrolladoras o agencias de localización. En todo momento, la clave es estar muy pendientes del correo electrónico y aprovechar al máximo cada oportunidad que puedas tener. Y, sobre todo, saber organizarse, puesto que el sector de los videojuegos se mueve a un ritmo demasiado veloz y no son pocas las desarrolladoras que creen que la traducción puede hacerse en apenas unas horas. A veces te piden locuras como 100.000 palabras en una semana (lo cual requiere montar un equipo bastante amplio para llegar al plazo en condiciones), mientras que otras veces te dan dos meses para 40.000 palabras. Cada cliente tiene sus propios procesos internos y algunos saben organizarse muy bien y facilitan el trabajo a todo el equipo de localización, pero otros se acuerdan de todo a última hora y nos toca a nosotros tomar las medidas necesarias para asegurar la máxima calidad para ese producto. En esta fase de negociación determinaremos los plazos, las entregas parciales y las necesidades del proyecto. A partir de ahí, ya con el texto en las manos, empieza la diversión.

Un videojuego está compuesto por infinidad de elementos a tener en cuenta, dado que se trata de una **fusión perfecta y heterogénea de textos, imágenes, elementos sonoros e interacción con el jugador** a través del mando. Cada uno de estos elementos se encara de una forma diferente y los localizadores han de estar preparados y capacitados para ser capaces de afrontarlos todos ellos. El tipo de texto más habitual son los llamados textos *ingame*, que básicamente serían todos los menús, listas y descripciones de objetos, nombres de habilidades, tutoriales o mensajes del sistema. Además de esos textos, que están presentes en todos los videojuegos de todas las características, de un tiempo a esta parte hay títulos que empezaron a apostar por cierta complejidad a la hora de ofrecer argumentos densos y largas escenas de vídeo. Fue a partir de ese momento cuando los videojuegos empezaron a contar con subtítulos para ayudar al jugador a comprender mejor la acción. Son una parte fundamental de la experiencia, pero a diferencia de otros medios audiovisuales, en este sector no se ha establecido ninguna pauta que rija el subtitulado. Tal es así que cada desarrolladora hace lo que desea con su producción. Por ejemplo, hay juegos que usan dos líneas para los subtítulos y otros que usan incluso hasta siete; unas veces se limita el subtítulo a un cuadro de texto en la parte inferior y en otras el subtítulo se sitúa sobre la cabeza de quien habla; algunas producciones incluso utilizan subtitulado para sordos. Las variables y posibilidades son tantas que es casi imposible establecer un patrón. Esto se



aplica también, claro está, al doblaje, algo importante para muchos usuarios que lo necesitan para poder disfrutar de la aventura sin tener que apartar la mirada del personaje durante la acción. Para el trabajo de doblaje, por lo general, el localizador suele trabajar con los mismos archivos que para preparar los subtítulos. De hecho, la dinámica suele ser exactamente la misma, solo que en este caso con **una restricción de caracteres exigente** que puede variar entre el 5 y el 10 % de margen con respecto a los caracteres del original. A mayores hay que destacar que, dentro de los textos *ingame*, se encuentran a día de hoy muchos textos que se podrían considerar propios de la traducción literaria. Hablamos de documentos, bases de datos, libros o incluso amplios archivos repletos de información. Todos ellos son de carácter eminentemente literario, ya que pueden ser historias cortas narradas o diarios personales en los que se detallan sucesos que pueden ser de interés para el jugador. Eso, por no hablar de casos como los de *Child of Light*, en los que, directamente, todos los textos son rimados y el propio juego se vendía como un «poema jugable».

Es cuando te pones a trabajar que eres consciente de cuán útil es la información de la que dispones. En la mayoría de los casos, la localización se lleva a cabo a la par que se desarrolla el propio juego, así que no hay acceso al título (algo más probable con clientes directos) y se depende mucho de los documentos de diseño, arte, vídeos o lo que sea que nos ofrezca el cliente para desarrollar nuestro trabajo de la mejor manera posible. También puede pasar que, en los propios textos a traducir, nos dejen información relevante sobre quién habla, a quién y en qué contexto. Sin embargo, todo esto sigue siendo una contrarreloj y **toda esa fase de documentación hay que hacerla lo más rápido posible** para satisfacer los tiempos marcados por el cliente. Empieza así un proceso de imaginación para el que puede resultar muy útil una competencia básica del traductor de videojuegos: haber jugado mucho, muchísimo a lo largo de su vida. Un buen traductor de videojuegos, cuando ve el código y las frases sueltas en la pantalla de su ordenador es capaz de ver formas y personajes y hacerse una aventura propia en su mente; porque ha jugado lo suficiente como para comprender qué está pasando, cómo enfocar las cosas según el género del juego, etcétera. Pero eso no implica que jugar lo arregle todo, ya que por mucha imaginación que le pongas hay muchas frases ambiguas y confusas en el original: ¿se habla con un chico o una chica? ¿Esas cifras son una


IMAGEN: UBISOFT

contraseña o solo un juego de palabras? ¿Qué es esa palabra tan extraña, un objeto propio del juego? ¿Quieren traducir esos términos o dejarlos en inglés por motivos de *marketing*? Preguntas que trasladas al cliente, pero cuyas respuestas no siempre llegan a tiempo. Todas estas cuestiones me las hacía ya en aquel artículo de 2012, pero con el paso del tiempo, soy consciente de cómo la experiencia es un grado, como en casi todas las profesiones. Por ejemplo, el tema del género y el número de los diálogos. ¿Cuál es el sexo de la persona con la que se habla? ¿Se habla a una persona o a un grupo? Esas son cosas que acabamos aprendiendo a neutralizar en la medida de lo posible, del mismo modo que cuantos más juegos traduces mejor comprendes las variables, más técnicas desarrollas para resumir para satisfacer las restricciones de caracteres… Aunque siempre quedarán, para complicarnos la vida, todos esos juegos de palabras, chistes intraducibles o acertijos que requieren una revisión completa de todo el texto.

Al final, localizar un videojuego son un millón de pequeños detalles a tener en cuenta, diferentes tipos de texto con particularidades específicas y de lo más diversas, restricciones de caracteres, ausencia de contexto… Eso, por no hablar de las **necesidades culturales propias** de cada proyecto, como por ejemplo, tener que modificar la banda sonora o el diseño de los personajes para que funcionen mejor en otro mercado diferente al original. Y, después de este proceso de trabajar directamente con el texto, le toca el turno a los *testers*, quienes pueden ver el juego con las traducciones introducidas para asegurarse de que todo funciona correctamente a nivel de contexto. Por desgracia, el testeo lingüístico es una de las primeras cosas que se sacrifican cuando el presupuesto no acompaña…

Pero más allá de las noches de insomnio, del agotamiento que te pueden llegar a hacer sentir algunos proyectos y de las horas extra que inviertes durante el fin de semana para pulir el producto o para llegar a la fecha de entrega, al final todo merece la pena cuando el jugador recibe el producto final y lo disfruta como nunca. **Rara vez se dicen cosas buenas de la localización, pero no hace falta.** Mientras el jugador no vea nada raro y disfrute plenamente del juego, eso significará que habremos hecho nuestro trabajo.

EL FRAGOR DE LA INOCENCIA:
UNA PLAGA QUE NO HAY QUE ERRADICAR

por Juan Montes

Bendita inocencia, aquella que un día nos moldeó y nos trajo al lugar al que pertenecemos. Dulces momentos, los que vivimos con la despreocupación que otorga una edad destinada al disfrute y al descubrimiento, donde **los errores son una constante** y las caídas un modo de aprendizaje como ninguno. Su sonido cada vez se escucha más lejano, para dar paso al estruendo de la madurez, donde los problemas son un tormento que eclipsa el candor de los primeros pasos del viaje.

Ese es el camino que está marcado para la mayoría de los que hemos tenido una línea temporal estándar en nuestra vida, pero hay jóvenes que tienen que afrontar ese estallido de sazón antes de lo que su fisonomía dicta. **Los videojuegos son un estupendo espejo** en el que se reflejan estas situaciones que abren la puerta a un mundo por el que ya no vale mirar a través de una rendija. *A Plague Tale: Innocence* es el más reciente de ellos.

Mayo de 2019



IMAGEN: ASOBO STUDIO

UN CRECIMIENTO ACELERADO

COMBATIENDO LA INOCENCIA CON MADUREZ

El equipo de Asobo Studio, en asociación con Focus Home Interactive, ha sido el último en apostar por una propuesta que intenta trascender lo que podría estar establecido en los estándares de situaciones límite de una narrativa. En esta ocasión, el **siglo XIV** es el escenario elegido para que dos jóvenes hermanos, Amicia y Hugo, demuestren que la inocencia en el mundo de los videojuegos se construye con una pasta diferente, como una matriz sobre la que sostener elementos de una madurez sobrenatural.

Si visitáramos a nuestro yo del pasado, posiblemente nos chocaría ver cómo, a través de la pantalla, dos jóvenes deben enfrentarse a situaciones con las que los adultos parecen destinados a lidiar. No obstante, la industria del ocio interactivo vuelve a demostrar que es un fiel reflejo de una realidad latente en **situaciones que escapan de los cánones**: los niños también pueden verse obligados a experimentar tesituras traumáticas. Así lo expresaba Kevin Choteau, director de *A Plague Tale: Innocence*, en una entrevista concedida al medio *DualShockers*: «La Peste Negra es una oportunidad para exponer a los niños inocentes a una de las situaciones más extremas que la humanidad tuvo que enfrentar. La plaga es una fuerza natural contra la cual nadie puede luchar».

De este modo, Amicia, superada por las circunstancias, y su hermano Hugo, que apenas tiene cinco años de edad, deben enfrentarse a un mundo desmoronado que escapa a su control, tal y como expresa el director del título. Esto es un modo de **hacer partícipe al jugador** de manera directa respecto a lo que sucede en la aventura, trasladando esa inocencia y, en muchas ocasiones, el desconocimiento de la magnitud del problema al que se enfrentan. Así, el viaje consigue generar una empatía casi completa y provoca que tanto los protagonistas como el usuario avancen al mismo tiempo y descubran el modo correcto de afrontar una situación susceptible de superar sus emociones.

«Queríamos contar la historia de un vínculo único, es algo universal que resuena y todos pueden entender», destacaba Choteau en la citada entrevista, algo que va en consonancia con lo que citaba Sébastien Renard, jefe de diseño narrativo de Asobo Studio, en los foros de Focus Home Interactive destinados a ofrecer información sobre la obra. «*A Plague Tale: Innocence* nació de esta yuxtaposición de los mundos de adultos y de los niños, **entre la inocencia y la corrupción**. En el folclore medieval es común encontrar la idea de la pureza en la juventud frente al engaño del resto del mundo».

Desde la compañía francesa no han sido los primeros —y probablemente no serán los últimos—, en apostar por jóvenes para protagonizar una historia tan cruenta. De hecho, David Dedeine, director ejecutivo de comunicaciones de Asobo Studio, reconocía en una conversación con *Wccftech* que *The Last of Us*, *ICO* o *Brothers: A Tale of Two Sons* han sido algunas de las inspiraciones del equipo de desarrollo para elaborar **la historia de Amicia y Hugo**. Y es que parece una opción predominante en los últimos años del sector, lo que demuestra que el avance en este sentido es mucho más profundo e intenso a medida que se va apostando por arriesgar en mayor medida a la hora de crear nuevas licencias.

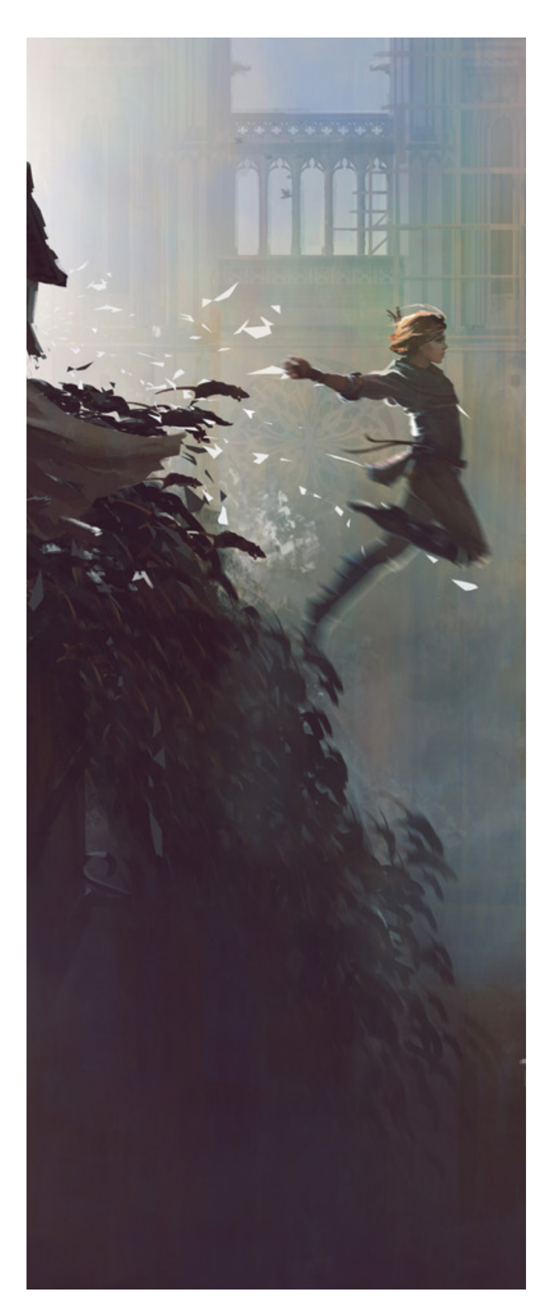
Ellie en *The Last of Us*, Atreus en *God of War*, Max en *Life is Strange*, Six en *Little Nightmares* o Clementine de *The Walking Dead* son algunos de los muchos ejemplos que se han reflejado en el sector a este respecto. Y es lógico que el equipo liderado por Kevin Choteau se haya inspirado en figuras de este calibre, ya que se tratan de personajes que, a pesar de su corta edad, han conseguido ser auténticos iconos, no solo de los juegos que protagonizan, sino también de toda la sociedad que conforma la industria del videojuego. Su temple, mezclado con esa pureza que ▸

solo puede aportar una persona tan joven como inexperta. Ese crecimiento es ahora una constante en el sector y cada vez son más los estudios que se lanzan a la aventura de **contar con niños** para que narren la historia que ronda sus mentes.

En definitiva, no deja de ser **la visión de un adulto que refracta en la figura de un niño**. Y, haciendo alusión al título en el que se está basando este reportaje, no es una plaga de la que haya que huir o que haya que erradicar. Todos hemos sido niños, hemos experimentado esa inocencia y la dureza de ciertas vivencias a esas edades que marcan a una persona para siempre. El propio Hidetaka Miyazaki, máximo responsable de la reciente obra *Sekiro: Shadows Die Twice*, ha alegado en varias situaciones que su afición por contar historias nació desde su niñez, al sufrir ciertos problemas de comprensión en los textos. De una contrariedad consiguió generar una fortaleza, algo similar a lo que sucede con estos jóvenes protagonistas.

«Nosotros seremos partícipes de ese viaje de iniciación que emprenderán. **Amicia tendrá que aprender a enfrentarse a sus responsabilidades** y a tomar decisiones difíciles a veces. Crecerá, se volverá más madura e independiente y a veces mostrará su lado más oscuro», explicaba Choteau en una entrevista con los compañeros de *SomosXbox*. Un fiel ejemplo más del paralelismo que se demuestra entre los protagonistas de *A Plague Tale: Innocence* —como ya han hecho anteriormente los personajes mencionados unas líneas más arriba— y los propios usuarios: toma decisiones, aprende, madura, dirige tu propio camino sin saber realmente a lo que te enfrentas.

De este modo, Amicia y Hugo serán el motor de los jugadores en la Francia del siglo XIV, en pleno apogeo de la Inquisición y la Peste Negra. Una situación dantesca para cualquier persona que se precie y que se agrava ante los ojos de la inocencia perdida de dos chicos que deben luchar por un propósito mayor. Así seremos compañeros de su viaje y no meros espectadores, porque no hay nada más puro que enfrentarse a lo desconocido con alguien que experimenta las mismas sensaciones de inseguridad y desconcierto. **Los héroes arquetípicos ya no son el estándar del videojuego** y, lejos de lamentarnos por ello, debemos celebrarlo: esto es un paso más hacia la realidad que se quiere alcanzar. ■



"A PLAGUE TALE: INNOCENCE ES LA VISIÓN DE UN ADULTO REFRACTADA EN LA IMAGEN DE UN NIÑO"



IMAGEN: TOMORROW CORPORATION



LEVEL UP!

TOMORROW CORPORATION

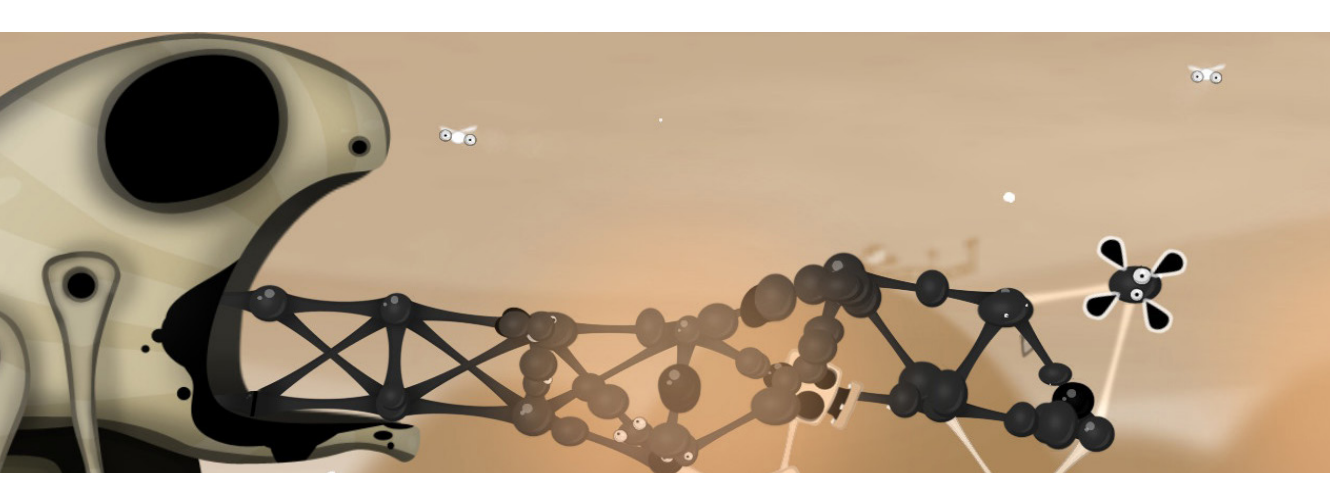
por Marc Aragón

Suele decirse que en las obras videolúdicas de gran presupuesto se pierde la voz del director. Sus ideas y planes se diluyen, se transforman y se modifican en favor de las modas y tendencias del momento para maximizar los beneficios. El negocio es el negocio. Sin duda, algunos de **los más sonados fracasos del mundillo** fueron diseñados teniendo en cuenta únicamente lo que daba dinero en ese momento. Fue esto, precisamente, lo que los hizo caer rápidamente en el olvido. Entre los *indies*, por otro lado, se premia la innovación, el estilo y la marca personal de la mente detrás del producto. Tomorrow Corporation es uno de esos pequeños estudios que demuestran que una buena idea, con suficiente trabajo y empeño detrás, puede llegar a rivalizar en ventas con cualquier triple A y, lo que es más importante, lograr el reconocimiento de los jugadores.

Mayo de 2019

INDIES CON IDENTIDAD PROPIA

ALGO MÁS QUE UN SIMPLE JUEGO



Aunque ocurre con mucha más frecuencia en el cine, en el mundo de los videojuegos existen directores cuyas obras pueden reconocerse al primer vistazo. En los inicios de la industria no se daba crédito a ningún trabajador por su papel en el desarrollo de la obra, algo que generó mucho malestar entre los equipos de las empresas. Muchos de ellos incluso abandonaron sus puestos de trabajo para crear sus propios estudios. Hoy en dia, por suerte, todo esto ha cambiado y nombres como **Hideo Kojima** o **Cory Barlog** son bien conocidos entre todos los fans de sus títulos. En la plataforma Steam se publican aproximadamente 500 juegos cada mes, gran parte de ellos obras *indies* de estudios pequeños o medianos, por lo que conseguir un éxito aquí puede resultar mucho más complicado.

Kyle Gabler trabajó durante dos años como diseñador en Electronic Arts y un año más bajo el sello de Maxis. Con intención de crear algo diferente, sin las estrictas directrices de una gran empresa limitándole, abandonó su puesto en julio de 2006 y formó su propio estudio el siguiente mes de agosto junto con **Ron Carmel**, ingeniero de software de EA. Entre los dos tomaron el timón de sus carreras y construyeron **2D BOY**. En octubre de 2008 lanzaron al mercado su primera obra, ***World of Goo***, para la exitosa Wii de Nintendo.

Su planteamiento era simple. Utilizando unas simpáticas bolas de colores había que construir estructuras para trasladar al resto de bolitas hasta una tubería por la que escapaban. Cuantas menos se usen en la estructura, más se salvan. Lo que podría parecer un juego sencillo de puzles nos habla al mismo tiempo sobre el **consumismo**, la **industrialización** y la **obsesión con el estatus social y las apariencias.** Todo ello se mostraba con el particular estilo artístico de Kyle Gabler, con sus personajes de ojos saltones y criaturas **entre lo tierno y lo grotesco**, que empleó en adelante en todos sus trabajos. El

"TOMORROW CORPORATION DEJA ATRÁS LOS CONVENCIONALISMOS Y LAS MODAS"

resultado es una obra con un carisma muy singular y un aspecto único, que va más allá de lo que puede verse a simple vista, ya que añade varias capas de narración a la obra. *World of Goo* se llevó una estupenda acogida por parte del público y la prensa especializada, además de varios premios al desarrollo *indie*.

Tras varios años trabajando para portar su primer trabajo a todas las plataformas posibles (incluidas Android e IOs), en 2009, Gabler hizo equipo con **Allan Blomquist y Kyle Gray**, con los que fundó **Tomorrow Corporation.** Gabler y Gray hablaron sobre su estudio en una reciente entrevista con el sitio web *Gamesindustry*, en la que afirman que la idea al crear esta empresa era dejar atrás los convencionalismos del momento, las modas y las ideas que forman la esencia de los videojuegos actuales.

Su primer trabajo es un ejemplo perfecto de esta filosofía de empresa. *Little Inferno* es uno de esos títulos que van tan a contracorriente que es discutible incluso llamarlo «videojuego». Esencialmente, se trata de una chimenea virtual en la que podemos quemar distintos objetos que compramos por catálogo. Al quemar cada objeto se obtiene dinero (siempre una cantidad superior a su coste) que usamos para comprar más leña que echar al fuego. No existe puntuación. **No hay forma de ganar o perder**. No hay ningún fin más allá de seguir jugando, seguir comprando y seguir abrasando (literalmente) nuestros ahorros. El único aliciente es una lista de combos que podemos realizar quemando dos objetos concretos juntos. Y aún así, por alguna razón, resulta realmente absorbente. Tanto como observar la leña deshacerse poco a poco en una hoguera. **Una obra experimental** que nos habla del consumismo compulsivo, de los videojuegos que nos invitan a realizar tareas absurdas sin ninguna recompensa real más allá de un mensaje de felicitación en la pantalla y de todos esos objetos que en el fondo no son más que leña y que valoramos por encima de las relaciones con otras personas.

Tomorrow Corporation nunca ha intentado seguir las corrientes del mercado. Convierten las ideas en obras capaces de llegar a cualquiera que les dé una oportunidad. El primer título de este diminuto equipo de tan sólo 3 personas ha vendido más de un millón de copias en las distintas plataformas en las que está disponible y la cifra asciende a **dos millones si incluimos las ventas en bundles** y otras ofertas. Su segundo trabajo, *Human Resource Machine*, es un juego de puzles que se resuelven mediante algoritmos y ya está cerca de alcanzar su primer millón de unidades vendidas. No es fácil alcanzar estas cifras con juegos orientados a nichos tan pequeños, pero **Tomorrow Corporation tiene una magia especial** que va más allá de una mecánica simple y un aspecto resultón. Una magia con la que es capaz de fraguar obras realmente especiales y únicas. ■



Little inferno
—
Este pequeño título nos invita a pasar el rato quemando objetos en una pequeña chimenea. No hay forma de ganar o perder, sólo hay que jugar.

LA HISTORIA DE LOS JUEGOS DE KARTS

por Alejandro Redondo

A pocos días del lanzamiento de *Team Sonic Racing,* y con el remake de *Crash Team Racing* a la vuelta de la esquina, los juegos de karts vuelven a estar en boca de todos los amantes de la conducción. Derrapes, multitud de objetos, piques con los amigos, atajos y circuitos con curvas imposibles... **La fórmula parece gustar a todos**, independientemente de su experiencia a los mandos. ¿Cómo nacieron este tipo de propuestas y por qué son tan atractivas? ¿Han sido siempre tan populares? Repasamos una historia llenas de luces y sombras, de sagas con ventas millonarias y clones para olvidar. ¡Comienza la carrera!

Mayo de 2019


MKTV
IMAGEN: NINTENDO

AROMAS DE NEUMÁTICO

CORRIENDO HACIA LA VICTORIA

A veces, los grandes inventos nacen de la observación, del análisis y posterior planteamiento de un creador ante una necesidad concreta; en otras ocasiones, surgen de una inspiración casi mística, gracias a una bombilla que se enciende en el momento más inoportuno y que acaba desembocando en una idea exitosa. Pero, ¿alguna vez has reparado en la cantidad de elementos con los que convivimos día a día y que fueron descubiertos por accidente? La sencillez de un *post-it* o la perfección de una patata frita nos recuerdan que el azar puede ser maravilloso. Sin nuevos intentos, no pueden darse nuevos resultados.

Cuando Nintendo comenzó a desarrollar un prototipo sobre un videojuego de carreras allá por 1991, tampoco tenía muy claro cuál iba a ser el resultado final. Venía de cosechar buenas críticas con *F-Zero*, un título frenético de estética futurista que se lanzó en el catálogo inicial de SNES a comienzos de la década, pero que solo disponía de un **modo para un jugador**. Desde Kioto repararon en que las altas velocidades características de esta entrega no eran compatibles con una pantalla dividida horizontalmente, así que descartaron la idea y acto seguido comenzaron a trabajar en una nueva propuesta que incluyese ese deseado componente competitivo. Para sortear las dificultades técnicas, consensuaron sustituir coches de carreras por karts y rediseñar a los pilotos, que pasarían a tener una estética más cartoon en proporción a las dimensiones de estos vehículos.

En uno de los famosos *Iwata Pregunta* que Nintendo dedicaba en su web oficial a muchos de sus títulos más icónicos, Hideki Konno reveló que en la primera demo jugable del nuevo proyecto de carreras, «dentro del kart había un tipo que llevaba puesto un peto». A pesar del **más que evidente parecido** con un famoso fontanero, no fue hasta «tres o cuatro meses





▸ después de empezar el desarrollo» cuando introdujeron oficialmente al icónico personaje. Cuenta Miyamoto que un buen día decidieron «probar cómo quedaría Mario en uno de los karts», y que el resultado les convenció a todos: tenía el tamaño perfecto para que su diseño encajase en este tipo de transporte. Así comenzó a perfilarse *Super Mario Kart* y, con él, a fraguarse un nuevo género dentro del videojuego que haría su debut en verano de 1992.

Super Mario Kart fue un éxito instantáneo, y se convirtió en el tercer juego con mejores números de SNES al superar los **ocho millones de cartuchos vendidos**. Aunque algunas de sus mecánicas bebían de títulos clásicos como *Crashing Race* (Taito, 1976) o *Pole Position* (Namco, 1982), la virtud de Nintendo estuvo en reunirlas todas en un mismo videojuego y potenciarlas hasta definir las bases de los juegos de karts: simplificación de las mecánicas de conducción, diseño de circuitos inusuales con atajos y obstáculos, monedas y objetos que incluían la posibilidad de desestabilizar al resto de corredores, etc. Sobre el famoso Modo Batalla, Konno comentó que la intención era llevar la competición uno contra uno más allá de la clasificación en un *ranking*: «A alguien se le ocurrió la idea de que se pudiesen pinchar los globos del contrario». Y así se hizo.

Como era de esperar, la inesperada acogida de la nueva saga de Nintendo motivó a varias compañías a reclamar su parte del pastel, y durante los años siguientes llegaron al mercado varias propuestas protagonizadas por karts. Todas compartían una mecánica parecida a la propuesta por Nintendo, buscando siempre la diversión y la **accesibilidad para todo tipo de jugadores.** Así, en 1994, Sega presentó *Sonic Drift* en exclusiva para su portátil Game Gear —nunca llegó a traspasar las fronteras niponas—, y Ubisoft hizo lo propio meses después con *Street Racer,* que debutó en SNES y fue llegando progresivamente a otras consolas del momento. Ese mismo año también destacó *Wacky Wheels* para MS-DOS. En 1995, Atari se subió al carro con *Atari Karts*, que fue publicado para su nueva consola Jaguar, pero que se enfrentó a una crítica parcialmente desfavorable debido a sus aburridos circuitos y a su más que evidente parecido con *Super Mario Kart*.

El inminente lanzamiento de Nintendo 64 a mediados de 1996 otorgaba a los de Kioto nuevas posibilidades de cara a **una segunda entrega de su saga de karts,** y aunque la intención era tenerla lista para el catálogo inicial de la consola, las dificultades técnicas a la hora de trabajar con los novedosos gráficos 3D acabaron posponiendo la fecha algunos meses. *Mario Kart 64* debutó en diciembre de ese mismo año con un apartado visual impresionante y un Modo Multijugador para hasta cuatro jugadores, características que lo convirtieron en el segundo juego más exitoso de la plataforma con casi diez millones de copias vendidas a nivel global. Unos números impresionantes a los que pretendió acercarse Rare con *Diddy Kong Racing*, lanzado estratégicamente en N64 de cara a la campaña navideña de 1997. Gracias a unas **características técnicas sublimes**, a su novedoso Modo Aventura y a la posibilidad de conducir otros vehículos —aerodeslizadores y aviones—, el bueno de Diddy logró una crítica casi perfecta y acabó colocando más de cuatro millones y medio de cartuchos en hogares de todo el mundo.

PlayStation, la consola del momento, también comenzó a recibir algunos juegos de karts en exclusividad. En una época en la que **casi todas las compañías** querían desarrollar un *spin-off* sobre ruedas de su saga principal, la flamante máquina de Sony añadió a su catálogo títulos como *Mega Man: Battle & Chase* (1997), *Bomberman Fantasy Race* (1998) o *Chocobo Racing* (1999), todos ellos con críticas no demasiado favorables. ▸

Aunque el título original *Speed Freaks* (1999) logró una buena aceptación por parte del respetable, la joya de la corona del catálogo de PSX fue *Crash Team Racing*, obra de Naughty Dog que vio la luz en los últimos compases de la década y que estableció **un nuevo estándar de calidad** en el género. Su Modo Aventura, el diseño de los circuitos, el carisma de sus personajes, las batallas contra jefes o el Modo Multijugador le bastaron para enamorar a los fans.

Durante los últimos meses del milenio, comenzaron a proliferar una gran cantidad de videojuegos de karts basados **en series de televisión y personajes populares.** Ninguno de ellos ha pasado a la historia por su calidad jugable. Eran productos completamente orientados a hacer caja entre los seguidores de uno u otro show: *South Park Rally* y *LEGO Racers* fueron los primeros en 1999, pero les siguieron de cerca otros como *Looney Tunes: Space Race*, *Woody Woodpecker Racing* —protagonizado por el Pájaro Loco—, *Muppet RaceMania*, *Mickey's Speedway USA*, *Smurf Racer!* o *Nicktoons Racing*, todos entre los años 2000 y 2001. El fenómeno de los karts llegó incluso a afectar a la saga de ciencia ficción por excelencia: *Star Wars: Super Bombad Racing* para PS2 y Dreamcast contaba con personajes de las primeras películas en estilo deformado, pero ni siquiera el poder de la Fuerza pudo impedir unas **más que pobres ventas**.

En terreno portátil, la irrupción de Game Boy Advance en 2001 permitió disfrutar de algunos juegos de karts muy interesantes a nivel técnico, con todo el atractivo que suponía hacerlo **en una pequeña pantalla a color o incluso iluminada**. Ese mismo año llegó *Mario Kart: Super Circuit*, tercero de la saga y cuarto título más vendido de la consola, solo por detrás de las ediciones de *Pokémon*. En esta ocasión Nintendo supo aprovechar lo mejor de las dos entregas anteriores y creó una experiencia de gran calidad que la llevó a obtener mejores críticas que con su antecesor de 64 bits. También debutó *Konami Krazy Racers*, un interesante *crossover* de la compañía nipona que destacó gracias a su gran apartado audiovisual y sus circuitos inspirados en otros videojuegos. Ambos fueron los reyes indiscutibles del género en esta máquina, sin encontrar prácticamente oposición hasta la llegada de *Digimon Racing* (2004) y de *Banjo-Pilot,* un proyecto de Rare para la pequeña pantalla que se lanzó en 2005 y que nunca estuvo a la altura de sus competidores. ▶



Analizando la evolución de este género a lo largo de su primera década de vida, resulta especialmente llamativo la cantidad de proyectos que llegaron al mercado y que pasaron completamente desapercibidos. La mayoría de ellos fueron acusados de **inmovilismo**, de buscar puramente la réplica de una fórmula que funcionaba a la perfección, sin querer aportar algo distinto. A diferencia de los juegos de carrera convencionales, el componente arcade de los karts —objetos, aceleradores, derrapes— y su aspecto desenfadado siempre han ofrecido mayores posibilidades creativas a la hora de añadir nuevo contenido, por eso parece especialmente grave **la falta de ideas** en algunos desarrollos. Solo Nintendo y algunos estudios de renombre como Naughty Dog o Rare se atrevieron con propuestas tan atractivas como el Modo Aventura, la posibilidad de cambiar los vehiculos o el diseño innovador de circuitos.

La saga *Mario Kart* seguía a lo suyo, ajena a la competencia y a todos sus clones, y volvió a la carga en 2003 con una nueva entrega para GameCube. *Mario Kart: Double Dash!!* no solo incluía la novedad de dos pilotos por kart, sino que suponía el primer acercamiento de Nintendo al **juego en red local** gracias al adaptador de banda ancha de la consola, que permitía la participación de hasta 16 usuarios por partida. Algunos meses antes, el cubo de Nintendo había recibido el original *Kirby Air Ride*, desarrollado por HAL Laboratory bajo la batuta de Sakurai. Sin ser el mejor título de este género, sí que aportó algunas novedades respecto a los vehículos —sustituidos por las icónicas estrellas amarillas— o al uso de objetos, que eran sustituidos por transformaciones de la bolita rosa al absorber enemigos.



"NINTENDO ESTÁ DESARROLLANDO MARIO KART TOUR PARA IOS Y ANDROID"

Tanto GameCube como el resto de consolas de 128 bits —a excepción de Dreamcast— contaron en su catálogo con las **dos secuelas** de carreras del bandicoot más famoso de la industria. *Crash Nitro Kart* (2003) y *Crash Tag Team Racing* (2005) fueron desarrollados por Vicarius Visions y Radical Entertainment, respectivamente, mientras Naughty Dog trabajaba en el frenético *Jak X*. Ninguna de las dos entregas estuvo a la altura de la original en PlayStation, y ahí pareció acabar la aventura sobre ruedas de esta popular saga. Sin embargo, la reciente buena acogida de *N. Sane Trilogy* —que en febrero de 2019 ya superó los diez millones de copias vendidas— motivó a Activision a **remasterizar** el *Crash Team Racing* original, que verá la luz el 21 de junio de este año en PS4, Xbox One y Nintendo Switch con el sobrenombre de *Nitro-Fueled*.

Justo un mes antes, el 21 de mayo, será ***Team Sonic Racing*** el que llegue al trío de sobremesas actuales. En esta ocasión se trata de un juego completamente original, que bebe de los dos Sonic & *Sega All-Star Racing* desarrollados por Sumo Digital y publicados entre 2010 y 2012 para la anterior generación, pero que esta vez solo contará con corredores provenientes del universo del erizo azul. Con Modo Aventura, juego online, posibilidad de personalizar vehículos, etc., pretende ser el más completo de los tres y ganarle la partida a su principal competidor.

Donkey Kong, *Kirby*, *Mega Man*, *Bomberman*, *Final Fantasy*, *South Park*, *Star Wars*, *Mickey Mouse*… son muchas las franquicias que, desde los años 90, se han atrevido a aventurarse en el género de los karts ante el **abrumador éxito** de cada entrega de *Mario Kart*. Con a veces más sombras que luces, y con el inmovilismo propio del que no quiere romper algo que funciona, llegamos a un 2019 en el que la nostalgia de Sonic y Crash se antoja la mejor arma para cuestionar la hegemonía de Nintendo al volante. ¿Lograrán estar a la altura en la carrera por el título? ■


Imagen: Norio Nakayama

¿SABÍAS QUE..?

PHOENIX WRIGHT

FUE DOBLADO POR EL PROPIO EQUIPO DE DESARROLLO

POR **JUAN**TEJERINA

Tal y como recoge la *Official Nintendo Magazine*, en el año 2000, **no era tan común recurrir a actores de doblaje** y era un factor que no acostumbraba a estar contemplado dentro de los presupuestos del desarrollo de los propios juegos. Es por ello que en la versión original del título para GBA, **fue el propio equipo de desarrollo el encargado de grabar las diferentes muestras** de audio y después se escogieron las mejores para cada personaje. El director, Shu Takumi, reconoce que **utilizó sus privilegios como director** para hacerse con el papel del Phoenix Wright nipón. Por su parte, Miles Edgeworth cayó en las cuerdas vocales de un diseñador que acababa de unirse al equipo, mientras que Von Karma era el propio compositor del equipo. Para la versión inglesa, hicieron lo mismo pero **con miembros del equipo de traducción** aunque Shu Takumi reconoce que quiso interpretar al protagonista también.

Entre las voces niponas está también la **del archiconocido Hideki Kamiya**, padre de *Devil May Cry* o *The Wonderful 101*. En el caso del creativo, este puso voz al misterioso fiscal Godot. Fue frente al micrófono cuando le explicaron **la naturaleza confiada del personaje**, así que el propio Kamiya quiso adaptar el diálogo a su estilo, gritando «Objection, baby!» ('¡Protesto, nena!'). Este detalle acabó gustándole mucho al equipo pero, dado que el gráfico dentro del propio juego sólo rezaba «Objection!», no pudieron implementarlo.■



AUTOR

ÁNGEL LUIS SUCASAS

...

Periodista, editor de la sección de videojuegos de *EL PAÍS* y colaborador en webs como *Xataka* o *Magnet*, entre otras muchas.

—

"Los videojuegos, al igual que el cine, el teatro o la literatura, son para todo el mundo".

—

Es diseñador narrativo de juegos como *A place for the Unwilling* (Alpixel Games) y *Scarf* (Uprising Studios), ambos planeados para este 2019.
*Foto del autor: editorial Palabras de Agua



Ángel Luis Sucasas
El juego de Zhara
Madrid, Editorial Planeta, 2019
448 pp. 16,90€.

UNA MAGNÍFICA NOVELA TRANSMEDIA

El juego de Zhara

Una historia, dos puntos de vista. Amaro y Judy intentan desentrañar los misterios de Zhara, una muchacha de la que los dos personajes caen enamorados.

por **Borja Ruete**

Tengo en mis manos una novela que llama la atención con tan solo echar un vistazo a las portadas, nótese el matiz del plural. «La partida de Judy» y «La partida de Amaro» se corresponden con **dos líneas argumentales que fluyen a través de ambos protagonistas** y que desembocan en una narración común. Ambas conforman *El Juego de Zhara*, la nueva novela del periodista y escritor Ángel Luis Sucasas. El lector puede abrir el libro por cualquiera de las portadas y empezar a leer la historia en el orden que desee, pero tendrá que completar las dos partes para entender el conjunto. Lo sorprendente es que la narración es interactiva y combina literatura, videojuegos y cómic de manera muy inteligente, sin estridencias y con mucho sentido.

El detonante narrativo recae sobre los hombros de Zhara, una muchacha musulmana que trabaja como desarrolladora de videojuegos y que causa una profunda impresión en los personajes principales, tanto en Amaro como en Judy. Los protagonistas sucumben a su **encanto hechizante** y se enamoran de ella perdidamente.

Todo comienza en el interior de un tren, donde varios desarrolladores participan en una *Game Jam* muy especial. En tiempo récord, deben presentar sus propuestas y crear el mejor videojuego posible. Las ideas brotan y cada uno de los equipos trabaja para hacer realidad los planteamientos que culebrean en el interior de sus mentes.

En ese contexto afloran las tiranteces provocadas por el ego y otros sentimientos que en situaciones de tensión se baten por salir al exterior. **El alcohol y los juegos de borrachera** surgen después. Con el brebaje etílico en las venas, las emociones se magnifican y Amaro no tarda en fijarse en la bella Zhara. Para bien o para mal, desde ese preciso instante, su destino quedará unido irremediablemente al de la chica, pero al mismo tiempo, también al de Judy. Juntos forman un triángulo amoroso que determinará sus próximos pasos.

Amaro y Judy comparten otra característica común. Los dos personajes bailan, en cierto modo, sobre su propia vulnerabilidad, marcados por un pasado familiar y por acontecimientos que han terminado cam-



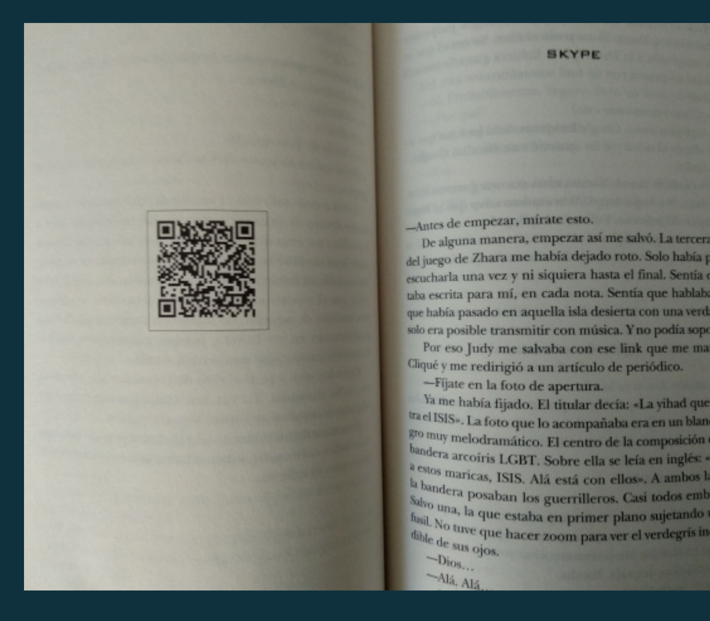
biando su percepción de la vida. Judy es una chica que pasa de todo y se esconde bajo una capa de maquillaje. Interpreta a una Barbie de «chupa» rosa y lengua afilada que no duda en dar dos tortazos a cualquiera que le desafíe. Amaro, por su parte, nunca conoció a su padre y anda perdido en el desarrollo de videojuegos, con más dudas que certezas. Zhara lo cambiará todo y sacará a relucir **las turbulencias de los personajes**, sus dudas y anhelos, sus miedos e inseguridades. El propio personaje de Zhara constituye de por sí un misterio a resolver, un enigma que se desvela a través de uno de sus videojuegos, piezas disgregadas que Amaro y Judy deberán reconstruir.

La novela se construye con personajes que se sienten vivos y orgánicos, que, lejos de ser perfectos, ocultan su vulnerabilidad. Utilizando frases cortas, **Sucasas teje la psicología de los personajes** e introduce muchos temas relacionados con los videojuegos. Su experiencia como desarrollador le ayuda a dar empaque a los diálogos, a hacerlos creibles dentro de un narración que no prescinde de momentos desgarradores y emotivos, de sexo salvaje y de las incertidumbres que se trasladan al lector.

El genio de Zhara, brillante guionista, nos brinda **dos fantásticos cuentos cortos** que se insertan en el argumento con toda naturalidad. Su exotismo oriental, plagado de referencias y empapado de valor religioso y de fábula, esboza el bosquejo de un personaje rico y fascinante. Sucasas pasea como un equilibrista por temas complejos, pero, tal y como me comentaba, ha contado con asesoramiento para no incurrir en errores a la hora de trasladar la complejidad del Islam a las páginas de su novela.

El juego de Zhara tiene mucho de videojuego. Como decía, el autor no introduce la interactividad transmedia solo porque tenga que estar ahí, sino que le da un sentido muy meditado. Por medio de códigos QR, podemos acceder a los videojuegos que los propios personajes están desarrollando. Esa idea nos sumerge más si cabe en el mundo de Zhara, Amaro y Judy, un **mundo preñado de contradicciones** y en el que buceamos para unir las diferentes piezas disgregadas. Los pequeños juegos los ha dirigido Ángel Luis Sucasas, que ha contado con la participación del compositor Celer Gutiérrez, el programador Luis Díaz y el ilustrador Rubén Calles. El cómic central también está escrito por Sucasas y las ilustraciones corren a cargo del también mencionado Rubén Callés.

¿Qué hay tras los ojos verdes de Zhara? ¿Qué chispa relampaguea por su mente despierta? ¿Qué contradicciones? ¿Qué anhelos? ¿Qué amores? **Un rompecabezas**, un puzle para los personajes y para el lector que merece la pena desentrañar.



"EL AUTOR NO INTRODUCE LA INTERACTIVIDAD TRANSMEDIA SOLO PORQUE TENGA QUE ESTAR AHÍ"



J O Y A S   O L V I D A D A S

NOSFERATU_

KARATE TRANSILVANO

Un cartucho que combina la mecánica de *Prince of Persia* con el repertorio de golpes de un *brawler*, y además ubicado en un terrorífico entorno que no desentonaria en un *Castlevania*. *Nosferatu* lo tenía todo para triunfar, pero quedó lejos de lograrlo. Tras un tortuoso desarrollo (se anunció en 1991, pero tardaría tres años en salir a la venta), la obra más ambiciosa de SETA para SNES acabó engrosando la lista de los «juegos malditos». Al menos a nivel comercial, porque artísticamente *Nosferatu* es una **pequeña maravilla** que merece ser reivindicada. Un juego extraño y grotesco, que combinaba unos gráficos deslumbrantes con un control demencial. Como sucede con otras obras de culto, actualmente alcanza precios de vértigo en su versión norteamericana (la japonesa es un poquito más asequible).

¿Quién necesita un látigo para derrotar al rey de los No Muertos cuando puedes hacerlo a patadas? Bienvenidos a Transilvania, una preciosa tierra repleta de **majestuosos castillos y frondosos bosques**. El destino ideal para unas vacaciones, si no fuera por cierto vampiro obsesionado por secuestrar señoras.




ORIGINAL DE SUPER NINTENDO

POR **BRUNO**SOL

La primera vez que supe de la existencia de *Nosferatu* me dejó sin palabras. Creo que fue a través de una de aquellas monumentales *Electronic Gaming Monthly*. Parecía un sueño hecho realidad. Un *Prince of Persia* con la temática de un *Castlevania*, en el que además peleabas a lo *Double Dragon*. SETA anunció el juego en el CES del verano de 1991, algo de lo que se hizo eco *Nintendo Power*, en su número 28 (septiembre de 1991), a través de una breve reseña que alababa sus espectaculares gráficos y la animación del personaje protagonista. «Juegos como este **muestran el potencial de SNES** a la hora de emular e incluso superar a los de juegos de PC», sentenciaba la revista oficial de Nintendo, en un número que también incluía un avance de *Super Castlevania IV*. El debut de la familia Belmont en SNES no tardaría en aparecer en las tiendas norteamericanas, pero el ambicioso proyecto de SETA no correría tanta suerte. Tras lo que suponemos un desarrollo bastante complicado, *Nosferatu* no desembarcó en las Super Famicom japonesas hasta octubre de 1994, y en EE.UU. aún tuvieron que esperar hasta julio de 1995 para poder hincarle el colmillo. **En Europa ni llegó a distribuirse**, algo lógico, teniendo en cuenta que para entonces las consolas de 16 bits estaban viviendo su ocaso, eclipsadas por PlayStation y Saturn.

"NOSFERATU SE ANUNCIÓ EN 1991, PERO TARDÓ TRES AÑOS EN SALIR"

¿Habría corrido mejor suerte comercial *Nosferatu* de haber visto la luz antes? No tenemos ninguna duda, y seguramente habría sonrojado a más de un rival, gracias a sus **impresionante gráficos**. Aunque la ambientación de las fases de «interior» es estupenda, el verdadero espectáculo se despliega al aire libre, con unos breves pero impactantes combates contra jefes, bajo la sombra de unos castillos hermosamente digitalizados. Los gráfistas de SETA sin duda se ganaron el sueldo al crear uno de los cartuchos más barrocos del catálogo de SNES, en el que podemos encontrar todo el bestiario de ultratumba habitual de *Castlevania* (el vampiro, el monstruo de Frankenstein, el gólem, zombis), además de otras criaturas bastante más exóticas, como una pareja de orangutanes, en un guiño a *Los crímenes de la calle Morgue* de Poe.

El retraso en el lanzamiento de *Nosferatu* jugó a favor de Psygnosis y Sony Imagesoft, que acabarían lanzando en 1993 otro título que también explotaba la mecánica de **combatir a los no muertos a base de tollinas**: *Bram Stoker's Dracula*. Pero si tenemos que elegir entre la adaptación de la película de Coppola y el cazavampiros karateka de SETA, no tenemos ninguna duda. Nos quedamos con esta joya para SNES, posiblemente el discípulo más chiflado que ha tenido el *Prince of Persia* de Jordan Mechner.

NI ESTACAS NI CRUCIFIJOS: PATADAS EN LA CARA

EL TERRORÍFICO «PRIMO» **DE PRINCE OF PERSIA**

SETA firmó un peculiar combo de horror, plataformas y acción *beat'em-up* que no logró el éxito comercial, a pesar de sus hermosos gráficos y una ambientación que no tenía nada que envidiar a un *Castlevania*.

La secuencia de introducción de *Nosferatu* no habría desentonado en cualquier entrega de *Castlevania*. Un murciélago batiendo las alas bajo la luz de la luna, unos encapuchados realizando un ritual impío frente a un ataud, un grito femenino en plena noche... Pero las diferencias empiezan a ser evidentes en cuanto aparece Kyle, el protagonista, galopando a lomos de un caballo. No lleva látigo ni armadura y viste como si hubiese escapado de una película de kung-fu de los años 70. El vampiro Nosferatu ha secuestrado a su novia Erin y nuestro héroe intentará rescatarla antes de que reciba el apasionado «muerdo» del No Muerto. Por delante le esperan **seis exigentes niveles** en los que se irán sucediendo fases de explotación y plataformas, junto a otras de puro *beat'em-up*.

Resulta curioso que nuestro héroe se lance a la aventura con las manos desnudas, teniendo en cuenta que la acción del juego transcurre en 1990, como desvela la fotografía que aparece en el menú de configuración. Al igual que el príncipe creado por Mechner en 1989, Kyle está dotado de una **gran agilidad** que le permite sortear los obstáculos y trampas que ha dispuesto el vampiro en cada castillo. Podemos trepar, saltar, dejarnos caer a plataformas inferiores e incluso deslizarnos por rendijas. El problema es que todo esto, junto al notable repertorio de golpes del protagonista, se ejecuta con dos únicos botones (ataque y salto), además de la cruceta. No entiendo por qué SETA decidió prescindir de los otros cuatro botones del pad de SNES, atormentando a los jugadores con un control más diábolico que el propio Nosferatu. En lugar de incluir un botón para correr, el juego obliga a dar dos toques a la cruceta, algo que se convierte en una pesadilla cuando estás atrapado en una diminuta estancia con un enemigo muy cariñoso y tu única salida es correr para deslizarte por una rendija.



Esta «peculiar» decisión de diseño es aún más sangrante a la hora de pelear, porque Kyle dispone de **14 ataques distintos**: desde el simple puñetazo a la patada área, la giratoria, el *Uppercut* o incluso un contundente rodillazo. Todos se ejecutan combinando la dirección con uno de esos dos botones y varía dependiendo de si tenemos al personaje en guardia o no. Incluso es posible realizar fintas ante un enemigo. En SETA no querían que pelear fuera monótono, pero en algún momento olvidaron que se trataba de un juego de Super Nintendo, no uno de NES.

Para complicar aun más las cosas, y siguiendo la tradición de *Prince of Persia*, Kyle tiene **un tiempo limitado para llegar hasta Erin**. Por suerte, se le puede añadir un minuto al contador cada vez que recojamos un reloj de arena. También es imprescindible inspeccionar los arcones y otras habitaciones, en busca de cristales. Los azules aumentan el marcador de vida de Kyle, los verdes rellenan parte de dicha vida y los rojos potencian su ataque y el número de combos que puede ejecutar. Por desgracia, estos

últimos pueden romperse al ser zarandeado por un enemigo o chocar contra una pared. Entre el peculiar control del protagonista y la notable dificultad del juego, en SETA USA decidieron dar un respiro a los yanquis e incorporaron **créditos infinitos** a su versión (la japonesa solo dejaba continuar ocho veces). Esto en realidad servía de poco, ya que si continuamos la partida más de siete veces, derrotar a Nosferatu solo nos llevará al final malo, en el que descubriremos cómo Erin ha pasado a engrosar las filas de los chupasangres.

Si el control es horrible y la dificultad un tormento, ¿por qué recuperar *Nosferatu*? Porque es una **pesadilla deliciosa**. La ambientación es magistral, algo en lo que tuvo mucho que ver la música creada por Masanao Akahori. Este señor, al que también debemos la banda sonora del inolvidable *Assault Suits Valken/Cybernator* de SNES acabaría dando el salto a Electronic Arts, donde ejercería de ingeniero y diseñador de sonido para distintas entregas de *FIFA* e incluso *Mirror's Edge*. Su trabajo en *Nosferatu* es colosal y contribuye a ponernos el corazón en un puño a base de martillearnos los oídos con una música escalofriante, completamente alejada de los majestuosos himnos de la saga *Castlevania*.

Ahora que se ha puesto de moda **pasarlas canutas** gracias a los juegos de FromSoftware, os animo a rescatar *Nosferatu*. En caso de que os entren ganas de estrellar el mando, en Internet encontraréis diversos trucos para facilitar un poco la odisea de Kyle. Recurrir a ellos es deshonroso, pero nadie debería privarse del placer de patear el pecho del rey de los vampiros. Al menos una vez en la vida. ■

"LA AMBIENTACIÓN ES MAGISTRAL, GRACIAS A SU ESCALOFRIANTE MÚSICA"

Imágenes del juego

Prince of Transilvania

—

El *Nosferatu* de SETA fusiló sin sonrojo la mecánica del clásico de Jordan Mechner. Kyle salta, trepa y se deja caer por unos **niveles maquiavélicamente diseñados**, donde no faltan las trampas y las rutas alternativas. La animación del protagonista y sus enemigos es impresionante.



Solo hay dos maneras de salir vivo de aquí: apalizar al monstruo de Frankenstein o realizar una corta carrera para deslizarnos por la rendija de la derecha. Y no es fácil.

La contundencia de los ataques (y los combos) de Kyle aumenta a medida que el jugador va recogiendo cristales rojos. Pero ojo, porque estos pueden romperse.



El bestiario de Nosferatu parece sacado de un *Castlevania*, e incluye desde el Hombre Lobo y el Gólem hasta pinturas embrujadas que intentarán agarrarte.



KILLER INSTINCT_
SUPREME VICTORY

LA FÓRMULA DEL ÉXITO DE LA OBRA DE RARE

ORIGINAL DE ARCADE
POR **RUBÉN** MARTÍNEZ

De *Killer Instinct* se ha solido decir que ha sido, junto con *Mortal Kombat*, la única saga de juegos de lucha creada en Occidente —sus títulos han sido desarrollados por Rare— que realmente ha conseguido obtener **tanto éxito como reconocimiento a nivel mundial**, si bien no a un nivel tal como el de la serie de títulos de la ya difunta Midway y la muy viva Netherrealm.

Personalmente, tengo la teoría de que el éxito de *Killer Instinct* (1994, Rare) fue debido, principalmente, a aceptar y **adaptar para sí mismo una serie de reglas** no escritas del género de peleas, popularizadas hasta niveles insospechados por el indiscutible rey del género, *Street Fighter II: The World Warrior* (1991, Capcom). También bebe de *Mortal Kombat* (1992, Midway) en otros aspectos, aunque esto lo veremos después.

La primera de todas estas reglas es el hecho de que **todos los personajes tienen su propio escenario**. Esto puede sonar como un asunto baladí, pero no lo es en absoluto. Cada nivel en el que los personajes luchan entre sí es el «hogar» de alguno de ellos, y esto, a su vez, **dota de personalidad a dicho luchador**. Por poner un par de ejemplos bastante evidentes, el nivel de T.J. Combo, boxeador, es un gimnasio de su propiedad. El de Fulgore, sin embargo, al ser un robot, es una planta de montaje de la Corporación Ultratech, su creadora.

La segunda regla, consecuencia directa de la primera, consiste en que **cada personaje/escenario posee un tema musical propio**. Esto expande aún más el carácter de cada luchador del plantel. Los ritmos que acompañan los brutales golpes de cada arena de batalla son únicos para cada combatiente. Siguiendo con los ejemplos del párrafo anterior, el tema de T.J. Combo tiene toques de rap que establecen al personaje como alguien relativamente de a pie, mientras que el tema de Fulgore cuenta con instrumentos y acordes de corte industrial, lo que hace referencia a sus orígenes como máquina pensada por y para el combate. Como pequeña adenda final para este párrafo, tal y como ya pasara en *Street Fighter II* y sus sucesivas revisiones, la música de *Killer Instinct* también **se acelera cuando a uno de los dos luchadores le queda poca salud**, algo que pone en evidencia el frenetismo y la adrenalina que se desprende en una situación de vida o muerte.

Otra particularidad que popularizó *Street Fighter II* fue el formato torneo, a nivel argumental. En el caso que

IMAGEN: RARE

nos ocupa, comparte nombre con el título del juego: *Killer Instinct*. Todos los luchadores tienen motivos personales para participar en un brutal campeonato a muerte patrocinado por la Corporación Ultratech. Pese a que a nivel jugable no es un torneo ni por asomo —para llegar al final, un combatiente debe derrotar a todos los otros participantes—, el tremendo éxito del título de lucha de Capcom propició que todos los videojuegos que salieron después bajo su alargada sombra **utilizaran precisamente esta premisa**, que convirtieron en arquetipo.

El esquema de control **es exactamente el mismo que en *Street Fighter II***: tres botones en total para los ataques con las piernas, otros tres para los puños, y cada uno de ellos con una correspondiente fuerza.

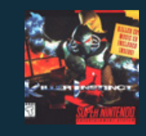
Killer Instinct nació como un acuerdo entre Nintendo y WMS Industries, la compañía matriz de Midway. Esta última era popular por entonces por su saga *Mortal Kombat*, cuya **casquería y exceso de violencia en lo visual** y lo jugable fue su carta de presentación y elemento definitorio. Pese a que por aquel entonces Nintendo tenía una imagen de compañía «amable» en cuanto al contenido de sus videojuegos, **esto no impidió que se diese carta blanca tanto a Rare** —la desarrolladora— **como a Midway** —, que trabajó en la arquitectura de la máquina recreativa y ayudó a publicar el juego.

"SE INSPIRÓ EN LAS OBRAS DE CAPCOM Y MIDWAY"

Exponer esto era necesario para que se entienda bien de dónde vienen los no pocos elementos de *Mortal Kombat* incluidos en *Killer Instinct*. El más evidente de todos ellos es el **alto nivel de violencia visual**. Los golpes que se propinan los luchadores entre sí son extremadamente contundentes; la sangre se cuenta por hectolitros. **También se importó el concepto del narrador siniestro**, que dotaba de más crudeza aún, si cabe, a los combates.

No faltan tampoco a la cita los «**finalizadores**». Es decir, **brutales ejecuciones, importadas tal cual de *Mortal Kombat***, con las cuales el ganador podía acabar con la vida del perdedor de forma que oscilaba entre lo puramente crudo y lo cómico por lo

FICHATÉCNICA



Título original:
Killer Instinct
Desarrolla
Rare
Distribuidora
Midway/Rare
Nintendo
—
Diseño de Juego
Chris Tilston, Mark Betteridge, Kevin Bayliss
Diseño de personajes
Kevin Bayliss
Programador
Mark Betteridge
Programación 3D
Robert Harrison
Compositores
Robin Beanland, Graeme Norgate
—
Plataforma
Arcade, Super Nintendo, Game Boy
Lanzamiento
Octubre de 1994

"C-C-C-OMBO BREAKER!"

—

Probablemente la característica más conocida de la serie, una mecánica fundamental que nos permitía **escapar de las infinitas cadenas de combos** al tiempo que también podían romper las nuestras.

exagerado de la ejecución. Para el recuerdo quedarán algunos *finishers* como el de Orchid enseñando sus pechos a su rival para que este muera de un infarto —tal cual—, o algunos que incluso **juegan un poco con la cuarta pared** como el de T.J. Combo, pues propina un potente directo a su oponente y hace que este se estampe contra la pantalla de nuestro televisor.

No obstante, si *Killer Instinct* se hubiese limitado a coger elementos de dos sagas populares sin aportar nada propio y de calidad, **hubiese pasado sin pena ni gloria** por los salones recreativos y por las Super Nintendo de los jugadores.

Efectivamente, también aportó varios conceptos interesantes al género, como el hecho de que los combates **no se resuelven al mejor de tres rondas**, sino que cada luchador posee dos barras de vida y gana quien consiga reducir las dos de su oponente a cero. Este sistema tuvo fans y detractores; el principal argumento que hay en contra del mismo es el hecho de que si uno de los dos combatientes posee un nivel de habilidad inmensamente mayor al de su rival, el sistema le beneficia al hacer que una remontada sea algo prácticamente imposible.

> "LA JUGABILIDAD SE CENTRABA EN EJECUTAR CADENAS DE COMBOS"

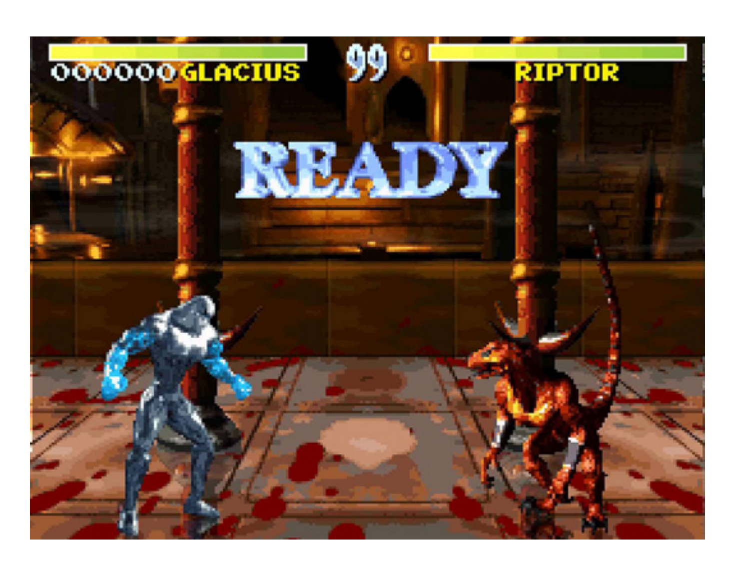


Killer Instinct poseía **una fluidez envidiable y endemoniada para la época**. Pese a que los personajes disfrutaban de movimientos especiales como en *Mortal Kombat* y *Street Fighter*, la jugabilidad se centraba en propinar brutales combinaciones de golpes —popularmente conocidas como «**combos**»— a los rivales. Un pestañeo y era perfectamente posible quitarle de un plumazo media barra de vida al otro luchador con un potente combo de diez o doce golpes.

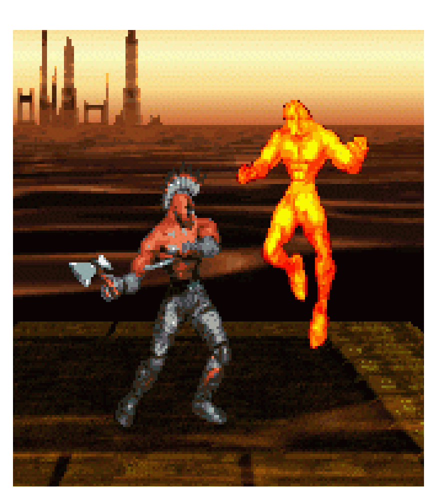
A esta fluidez ayudaba **un sistema de autocombos**; estas cadenas de golpes se activaban con combinaciones de botones específicas, haciendo que, técnicamente, teniendo en cuenta cómo se iniciaban, fuesen más movimientos especiales avanzados que combos propiamente dichos.

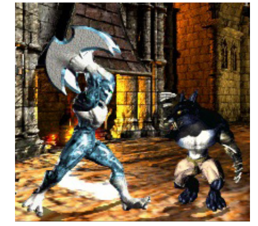
Para no quedar atrapados en estas largas cadenas de golpes, el juego tenía una herramienta que, de forma indirecta, se convirtió en **su principal seña de identidad: los *combo breakers***. Cuando un jugador nos hacía un combo, el *combo breaker* —literalmente «rompedor de combo»—, nos daba la posibilidad no solo de escapar, sino de salir de esa tunda

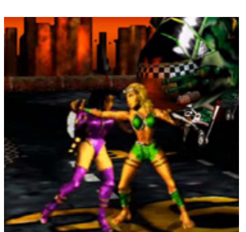
"IMPLEMENTÓ NOVEDADES QUE LO DISTINGUIERON DE SUS PADRES"



Imágenes del juego











algo más fuertes, ya que nuestros movimientos especiales quedaban potenciados durante un tiempo limitado. De este modo **se recompensaba el juego táctico**; no vale con golpear sin ton ni son.

Por otro lado, estaban los **ultra combos**: movimientos de finalización que, en lugar de ser una ejecución tal cual, consisten en una secuencia brutalmente larga de golpes —hablamos de más de veinte, que potencialmente se pueden ir hacia los ochenta— que suelen culminar con un potente gancho que lanza por los aires a nuestro oponente. Esto último tiene como consecuencia que, aunque nuestro rival técnicamente haya muerto, le podamos seguir golpeando y haciendo malabares con su cuerpo inerte. Esto no tiene ninguna utilidad en cuanto al juego competitivo, sino que su función es más bien **humillar al oponente**, dándole la madre de todas las palizas sin que pueda hacer absolutamente nada para evitarlo.

Y para rizar aún más el rizo, las *humiliations* —humillaciones— eran exactamente lo que su nombre sugiere: obligar a un rival ya derrotado a que hiciera el ridículo bailando. **Técnicamente es otro tipo de *finisher***, ya que solo era posible realizarlos cuando uno de los dos jugadores se había quedado sin sus dos barras de salud. Contrastaba un poco con el tono generalmente crudo y macarra del juego, aunque tenía la función de alivio cómico.

Todos estos elementos, tanto los prestados como los propios, hicieron que *Killer Instinct* fuese algo más que el hijo ilegítimo de *Street Fighter II* y *Mortal Kombat*. **Dicen que la imitación es la forma más sincera de adulación**. No obstante, sostengo la teoría de que el plagio por el plagio no da lugar a nada con valor propio. Es perfectamente posible beber de otras fuentes y, a la vez, realizar algo de calidad si por otro lado se le añaden ciertos elementos que combinen originalidad y solidez. Y *Killer Instinct* es un perfecto ejemplo de esto último.

El título tuvo dos secuelas: *Killer Instinct 2* (lanzado en 1996 en recreativas, tuvo una versión para Nintendo 64 llamada *Killer Instinct Gold*), y *Killer Instinct* de 2013, título exclusivo durante un tiempo de Xbox One —recordemos que Rare fue comprada por Microsoft— y posteriormente lanzado tanto en Windows 10 como en Steam. En estas dos secuelas se mantienen los toques definitorios de la saga. ■



HABBO HOTEL Y LOS_ MMO SOCIALES

LA PREADOLESCENCIA EN LAS PRIMERAS RRSS

PC

POR **JUANCARLOS**SALOZ

Los informativos abren con una alarmante noticia: el 32% de los adolescentes pasa más de tres horas diarias en las redes sociales. **El 18% son adictos declarados a internet**, y el lugar que más ocupa sus pantallas es Instagram y otras redes sociales. Desde hace unos años, el debate sobre las redes ocupa un espacio ecuánime en tertulias, noticiarios y columnas de opinión. Los *smartphones* nos enfrentan a un reto único en toda la historia. Una nueva era se abre ante nuestra inocente mirada y, con ella, problemas que debemos saber afrontar como sociedad. Pero, **¿realmente estamos ante un fenómeno novedoso?**

Hace catorce años, mi rutina al salir del colegio imitaba a la del resto de mis compañeros. Aún en primaria y con un valioso tiempo libre que todavía no sabía apreciar, me acercaba al ordenador de mi hermano y escribía en el buscador de Internet Explorer —amo y señor de internet hasta la popularización de Mozilla Firefox— la siguiente dirección: **www.habbohotel.es**

Era entonces cuando mi paraíso particular surgía en forma de un servidor Java que albergaba millones de cuentas conectadas al unísono. Con una apariencia pixelada que, bajo su cutrez, servía como universo propio, *Habbo* ofrecía **una segunda vida en la que podías ser quien tú quisieras**. Acostumbrados a videojuegos locales cuyas aventuras estaban guiadas por la violencia o la competición, *Habbo* era una alternativa llena de posibilidades. No teníamos la edad suficiente para engancharnos a *World of Warcraft*, pero éramos lo suficientemente curiosos como para generar avatares que nos imitaran a nosotros mismos y a quienes quisiéramos ser de mayores.

Efectivamente, aquel hotel imaginario, con habitaciones de sobras para albergar concursos y juegos impulsados por la imaginación, era **un campo de pruebas de nuestro futuro.** Como preadolescentes con todo por descubrir, era el lugar perfecto para jugar a mamás y a papás. Allí podíamos ser adultos sin nadie que nos mirase por encima del hombro. Quizás nuestra ortografía nos delatase ante posibles mayores de edad infiltrados, pero raro era el día en el que alguien mayor de trece años se paseaba por el hotel.

Habbo era similar a *Los Sims*, el simulador de vidas que ya por aquel entonces se había ganado un hueco en los ordenadores de los más jugones. Sin embargo, por más que la fantasía de crear personajes realistas se satis-



ficiera, no podíamos ir más allá de la imaginación del propio sistema.

En 2002, siguiendo el éxito de Habbo y otros *MMOs* sociales que habían surgido bajo su paraguas, la desarrolladora Maxis lanzó *Los Sims Online*. Con este juego, buscaban universalizar lo que ya habían demostrado que era posible a nivel local, pero **el vecindario esperado pronto quedó reducido a un poblado desértico**. Nadie hizo demasiado caso a esta fantasía, y es que los preadolescentes que servían como *target* principal de estos juegos no tenían los recursos necesarios para engancharse a un universo tan vasto.

Mientras el particular hotel de cinco estrellas crecía, también lo hacían sus posibilidades. Como eran los propios usuarios los que creaban las salas —al menos, las que más interés generaban—, **el juego evolucionó hasta estar marcado por sus propias leyes.** Eran habituales las salas que imitaban concursos de la televisión —por ejemplo, de citas anónimas en las que podías acabar con pareja virtual— y las que permitían jugar a un fútbol con leyes instauradas por los límites del juego. También eran habituales, a causa de la moda de la época, salas

"TODOS PODÍAMOS SER QUIENES QUISIÉRAMOS"

en las que podías competir en duelos de lucha libre y encarnar a personajes tan queridos en los 2000 como El Enterrador o John Cena. Todos los *hobbies* tenían espacio dentro de este *MMO* social, ya que fue de los primeros videojuegos en dar la palabra al jugador y entender el mecanismo de la larga cola. **Todos podíamos ser quienes quisiéramos, jugar a lo que quisiéramos y encontrarnos con personas con nuestras mismas aficiones.**

Al final, esto tampoco daba muy buenos réditos. Como era de suponer, las salas no eran más que copias baratas de juegos infantiles y tempranas entradas a un pseudosexo —muchas personas de esta generación pueden presumir de **haber tenido su primera experiencia de cibersexo gracias a *Habbo***—. Gracias a la libertad que ofrecía, servía como retrato de una generación criada en un terreno virtual sin precedentes. ■

NORMALIZANDO LOS MICROPAGOS

EL PRIMER PASO HACIA LOS JUEGOS COMO SERVICIO

Con *Second Life* y *Minecraft* en el horizonte, los primeros ***MMO*** sociales sirvieron para ofrecer un método distinto de disfrutar de un videojuego. Todos estaban invitados a participar, pero la experiencia crecía si estabas dispuesto a poner de tu bolsillo (o del de tus padres).

El objetivo de *Habbo Hotel* no era, ni mucho menos, buscar la competitividad entre sus usuarios. Como su propio nombre indica, lo que ofrecía era un terreno lujoso en el que explorar las relaciones humanas. Funcionaba como el primer *Gran Hermano*, que antes de caer en el morbo y la provocación muchos defendían como **un original «experimento social»**.

Pero cuando llegabas a tu clase de sexto de primaria y veías a tus compañeros presumir de un peinado exclusivo o de pertenecer al lustroso Habbo Club, no podías evitar caer en la competitividad. Querías ser igual que ellos, codearte con la misma gente y presumir de que eras un experto, no un simple novato que tenía que conformarse con portar una camiseta básica y un peinado feísimo.

En Sulake idearon un sistema de pago que, pese a lo arriesgado que sonaba en aquella época, se convirtió en la única vía de salida para los videojuegos sociales. Que *Habbo* se contextualizara en un hotel no era casualidad. Era un terreno exclusivo, donde solo unos pocos, supuestamente, podían entrar. Por ello, no les fue difícil establecer un sistema en el que se pagara únicamente por la exclusividad. **El propio juego generaba una competencia entre usuarios por ver quién estaba por encima del resto.**

Muchos de los que nos enganchamos a *Habbo Hotel* durante los primeros 2000 solíamos caer en estas sencillas tentaciones. Robar el teléfono a tus padres para enviar un SMS o llamar a un 902 se convirtió en una práctica habitual para unos niños que queríamos crecer con demasiada celeridad.

Alternativas de éxito instatáneo

—

Habbo Hotel abrió una veda que muchas otras empresas aprovecharon. *Boombang*, creado por Electry Sheep Company, fue una de sus alternativas más populares de la época.



A pesar de que muchos supimos llevar esta práctica con secretismo y modestia, otros tantos terminaron siendo castigados por hacerlo. Los padres, víctimas últimas de un servicio de pago que ha terminado instaurándose, se veían superados por una tecnología que no entendían y unas prácticas en las que veían imposible entrometerse. Teóricamente, debían saber lo que hacíamos en internet, pero **cuando echaban un ojo a la pantalla solo veían un inocente juego** en el que pasábamos las horas interactuando con otros muñecajos.

Aunque no fueron los primeros videojuegos en instaurar los micropagos, tanto *Habbo Hotel* como *Boombang* o *Club Penguin* —otros *MMO* sociales de gran popularidad en la época— demostraron al sector que otra forma de interactuar con los usuarios y hacer dinero era posible. No es de extrañar, por tanto, que la fórmula fuera un paso más allá con *Second Life*, un juego al que la Generación Habbo entró algo más tarde pero que llevaba a límites impresionantes lo que habían ido explorando durante años.

Por razones obvias, la fórmula se fue desgastando. Todos éramos víctimas de *Habbo* en los últimos años de primaria, pero al entrar en secundaria nuestros intereses fueron cambiando. Los hubo que dimos un paso más al adentrarnos en **los escabrosos mundos de los *MMORPG*** —que darían para muchos reportajes más— y los hubo que decidieron abandonar cualquier tipo de relación con los videojuegos. Tenía sentido jugar a *Habbo* cuando eras un niño queriéndote meter en la piel de un adulto. Pero cuan-



do la adolescencia llega, los atrevidísimos juegos sexuales que consistían en teclear gemidos junto a un avatar que quizás estuviera controlado por un señor de cuarenta años, pierden todo el sentido.

Con **niños de diez años utilizando Instagram mejor de lo que cualquier adulto sería capaz de imaginar**, es imposible que *Habbo Hotel* sobreviviera a la actualidad Las primeras redes sociales, camufladas por entornos controlados con avatares pixelados, han sido sustituidas por inteligentes algoritmos procesados por multinacionales que saben perfectamente lo que hacer con las Stories de un niño de primaria.

La libertad, si bien ya hace quince años estaba restringida a lo que una fórmula algorítmica obligaba, **se ha transformado en un aceptado engaño.** Los niños ya no roban el teléfono a sus padres para comprar créditos, pero suben sus vidas reales —sin avatares que sirvan como camuflaje— a lugares públicos donde cualquiera puede descubrirlas.

Las primeras protoredes sociales a las que tuvimos acceso, con todo lo cutre y tramposo que ahora nos resulten, partían de una inocencia que todos compartíamos. Al fin y al cabo, Sulake no era más que una empresa finlandesa fundada por amantes de los videojuegos. Pero ¿qué podemos decir de Google, Facebook o incluso Tencent? **Aquella libertad de la que presumíamos se ha transformado en una ficción que las grandes macroempresas no tienen miedo a explotar.** Por más que los tiempos cambien, todo chaval de diez años seguirá jugando con ser adulto. El problema surge cuando se pasa del juego (*Habbo Hotel* o *Boombang*) a la supuesta realidad.

"HABBO EVOLUCIONÓ HACIA FORTNITE E INSTAGRAM"

Quizás los que nos criamos con estos juegos no seamos ejemplo de nada, pero crecer entre la explosión de la sociedad digital y el periodo analógico nos hace entender a la perfección los sentimientos de **una generación atrapada en Instagram** y superada por una fórmula que nunca controlarán.

Para más inri, las evoluciones directas de *Habbo Hotel* han terminado disipándose por la propia industria del videojuego. Aunque *Minecraft* hacía albergar algo de esperanza, la fórmula implantada por los micropagos ha derivado en videojuegos sociales cuya función se basa en explotar al máximo la inocencia de los jugadores. Titulos como *Fortnite* o el reciente *Apex*, a pesar de partir de bases muy distintas, terminan adquiriendo la fórmula implantada por *Habbo Hotel* y derivándola hasta terrenos en los que **los usuarios tienen poco que ganar** y las empresas detrás de estos títulos muchísimo de lo que poder aprovecharse.

Lo que antes era un sencillo y barato pago para tener un peinado distinto se ha convertido en una necesidad para según qué títulos. Y lo que antes estaba controlado por pequeñas **empresas que velaban, más o menos, por el bien del usuario**, han demostrado convertirse en un sacacuartos sin remordimientos.

Habbo Hotel y los juegos derivados fueron productos hijos de su tiempo que podemos recordar con melancolía. Pero su evolución hacia nuestros días ha terminado cayendo en un saco de avaricia por quienes vieron en los MMO sociales **una gallina de los huevos de oro.** ■

Imágenes del juego




KO



LEYENDAS ARCADE

STREET FIGHTER II

POR **JAVIER**BELLO

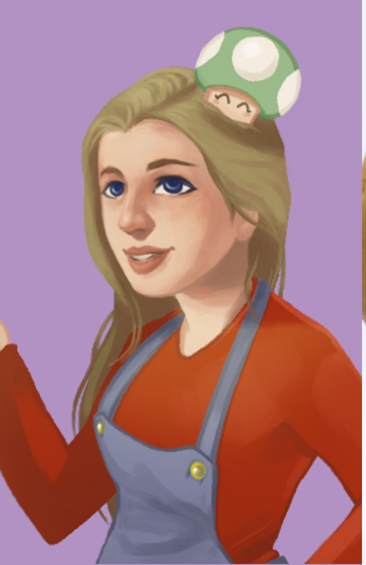
La legendaria máquina de Capcom fue el rey indiscutible de los *arcades* a principios de los noventa y el máximo responsable del auge de los juegos de lucha, a pesar de que, originalmente, fue concebida como una **secuela de otro popular *arcade*** de la desarrolladora: *Final Fight*.

Uno de los motivos de este cambio de género fue la búsqueda de **la satisfacción de los jugadores**, que frecuentemente se dejaban las monedas en disfrutar de unos segundos de juego dada la endiablada dificultad de las recreativas de la época. Para combatir esa frustración, optaron por enfocar el juego a la competición entre dos jugadores, lo que evitaba que se pudieran sentir estafados y **fomentaba la rivalidad entre amigos**.

Esta rivalidad también estuvo muy presente en el equipo de desarrollo en lo que a los integrantes del plantel se refiere. Todos los miembros del equipo **idearon docenas** de diseños para los luchadores y trataron que su personaje fuera el más molón e impactante.

Street Fighter II **también es famoso por un *bug* accidental** que permitía encadenar más de un golpe seguido, sobre todo al ejecutar una técnica especial. Puede sonar ridículo, pero la posibilidad de **hacer combos** en los juegos de lucha nació de este peculiar desliz en el diseño de la obra de Capcom. De hecho, todo surgió a raíz de querer **simplificar los comandos** y la precisión requeridos para ejecutar un golpe especial, tras darse cuenta que en el primer *Street Figher* conseguíamos hacerlo por puro azar la mayoría de las veces.

A pesar de los esfuerzos del equipo, el juego pasó muy desapercibido al principio, ya que **la gente tendía a jugarlo en solitario**. Poco a poco, el público se fue contagiando con la fiebre de la lucha y desencadenó el **fenómeno global** que todos conocemos hoy en día.



Cocina Geek

Blueberry devil cake
One Piece

por Gemma Ballesteros

Una de las mejores frutas que puedan existir en los videojuegos es sin duda la Gomu Gomu no Mi. Seria genial tener las propiedades de la goma, si no fuera porque su sabor es asqueroso... ivamos a intentar que la Gomu Gomu tenga un sabor endiabladamente delicioso!

Necesitamos

Para el bizcocho

- 6 huevos
- 350 g de azúcar
- 300 g de harina
- 15 g de levadura química o polvo de hornear
- 100 ml de aceite de oliva
- 40 ml de leche
- 1 pizca de sal
- Aroma de arándano (15 gotas)
- Colorante morado

Para el relleno

- Mermelada de arándano (3 cucharadas)
- Nata para montar (200 ml)
- Arándanos frescos (un puñado)

Para la decoración

- Fondant blanco (3 x 250 gramos)
- Colorante morado y marrón





Para el bizcocho, mezclamos los huevos con el azúcar. A continuación, agregamos el aceite y la leche. Es buen momento para darle el color y el aroma. Finalmente, vamos incorporando la harina, el toque de sal y la levadura. Cuando lo tengamos todo, lo ponemos en un molde aceitado con forma de cuenco grande (apto para horno). Horneamos a 150°C durante 60 minutos.

Dejamos enfriar el bizcocho y, a continuación, lo recortamos en forma circular. Podemos utilizar un cuenco colocado en la parte superior para cortar el bizcocho en forma cónica y luego ir recortando poco a poco por la parte inferior.



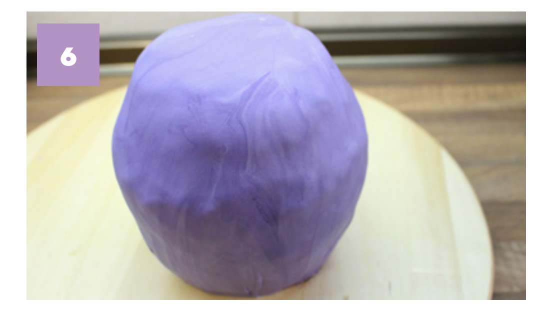




Podemos rellenar un cuenco con los recortes del bizcocho, que nos servirán para hacer más redondeada la parte superior.

Cuando tengamos la forma, cortamos en tres capas para el relleno. La primera la rellenamos con la mermelada y la segunda con nata montada y arándanos. En la parte superior ponemos nata y el relleno del cuenco que terminará de redondearlo.

Utilizamos la nata restante para cubrir muy ligeramente toda la superficie del bizcocho. Esto ayudará a sujetar las migas y a fijar el *fondant*. Reservamos la tarta en el frigorífico y procedemos con el *fondant*.





Para la cubierta, coloreamos dos pastillas de *fondant* de color morado y lo estiramos con el rodillo hasta formar un cubrir todo. Lo disponemos sobre el bizcocho y le vamos dando forma con las manos con mucho cuidado. Recortamos el exceso de *fondant* que queda alrededor de la tarta.

La decoración la haremos haciendo fideos de fondant con las manos y enrollándolos sobre sí mismos. Para fijarlos utilizamos una brochita humedecida en agua. Para el rabito de la fruta usaremos *fondant* blanco y colorante marrón. Una vez moldeado, lo congelamos para que se quede duro y lo pinchamos sobre la fruta con un par de palillos.

¿Te gustaría que el próximo Zelda...

Un Zelda si no nos sorprende no es un Zelda



RAMIRO **DÍEZ**
El que envía

Sí «It's dangerous to go alone! Take this». Algo así deberían haberme dicho a mí **a la hora de enfrentarme a un desafío como este**. Batirse en duelo con el mismísimo Borja Ruete en un campo totalmente desconocido como es la escritura y derramando palabras sobre una obra maestra como es *The Legend of Zelda, Breath of the Wild* no es «moco de pavo». Pero aquí estoy y debo enfrentarme a lo que tengo delante y sí, me asusta y me atrae en un seductor equilibrio.

Voy a empezar por algo sencillo: **un *Zelda* si no nos sorprende no es un *Zelda*.** Para avanzar hay que despojarse de toda señal de conformismo y tedio en la franquicia, no es fácil ni a todo el mundo le va a encajar, pero **despojarse del lastre que consideras una comodidad te hace poder encontrar tu propia esencia**. El título nos transporta a una nueva visión de Hyrule que sienta un precedente para los próximos juegos y, en especial, los de mundo abierto. Ya solo con eso debería ser suficiente.

La sensación en movimiento del título de Nintendo parece brujería, ya que nos enseña a los jugadores de nuevo que la potencia, los gráficos y los *fps* pueden quedarse de lado. Además, **abraza una nueva manera de contar su historia**, puesto que el empeño de la obra es abofetear a los fanáticos y seguidores tirando por tierra todas sus propias señas de identidad. Es el *Zelda* menos *Zelda* de todos y, a su vez, más *Zelda* que ninguno.

Negarse a sentir el aliento de lo salvaje como si de la respiración de una nueva vida se tratase es como dejar de creer en la magia, es levantar un muro férreo entre nuestra ilusión y capacidad de sorprendernos. Y lo que al principio me parecía un desafío, ahora es una tarea sencilla, porque **una obra maestra como es *Zelda Breath of the Wild* se defiende por sí misma**. Tanto es así, que incluso un pirata como yo sería capaz de hacerlo. ■

...siguiese la línea de BotW?

Me costó entrar por culpa de los santuarios



BORJA **RUETE**
Redactor jefe

No *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* es una joya atemporal que ha aportado valiosas ideas a los juegos de mundo abierto. Su universo orgánico se destapa ante los jugadores a medida que explora sus vastos escenarios. Tanto el héroe como la persona a los mandos descubren el mundo de la mano, juntos, como en **un mágico viaje hacia lo inexplorado**. En este título, Link emplea cualquier elemento del escenario en su favor, pero también debe mantenerse alerta ante las inclemencias del clima y otras vicisitudes no menos peligrosas.

La obra genera sensaciones muy especiales en el jugador, aquellas que dan cuenta de la evidencia, esa que dice que *Breath of the Wild* es una auténtica obra maestra. Sin embargo, a mí costó mucho entrar en el juego, quizá porque el argumento se diluye en exceso y esperaba algo más compacto en ese sentido. Tampoco **la estructura de santuarios me llegó a convencer del todo**, pues se me antojó algo repetitiva. De modo que, si seguir la misma línea de este último *Zelda* significa repetir la mencionada estructura, entonces prefiero algo nuevo y sorprendente. Ahora bien, responder con síes y noes a una cuestión como la que nos ocupa supone caer en la simplificación de argumentos. Al final dependerá de los elementos que se decidan tocar.

Más que cerrarme de mente y desdeñar una versión evolucionada del concepto de *Breath of the Wild*, lo que temo es que Nintendo descuide los elementos que he mentado con anterioridad. Sí, es cierto que *Zelda* no ha gozado nunca de un argumento intrincado ni tampoco lo demando, pero sí que tenía un **hilo conductor que conectaba al jugador con los personajes** y su mundo.

Puede que más que un «no», lo que yo desee es que la fórmula evolucione sin por ello olvidar el espíritu único de sus mazmorras y de sus personajes. **O puede que el problema no lo tenga el juego**, sino las expectativas que yo como jugador me había creado. En cualquier caso, estoy convencido de que Nintendo no dejará indiferente a nadie. ■

Abriendo página...

Pacto entre caballeros



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

Muchos nos hemos preguntado alguna vez, ¿es realmente beneficioso para un pequeño estudio de videojuegos sacar un juego de forma exclusiva en una sola plataforma? Pongámonos en situación: *GTM* se lanza al desarrollo de videojuegos y diseña un simulador de empresas editoriales. Tenemos pocos recursos, pero el juego pinta fenomenal. Un día, sin comerlo ni beberlo, Microsoft llama a las puertas y contacta con nosotros un tipo con un pin en la americana donde se lee «ID@Xbox».

De primeras, nos pone sobre la mesa herramientas, capital material y económico para hacer de este videojuego exactamente lo que teníamos en mente. Sin limitaciones, con el apoyo de una gigante de la industria. **¿El precio a pagar?** Solo veremos la luz en Microsoft Store para Xbox One. Algo así le pareció a Studio MDHR, cuando los hermanos Moldenhauer vislumbraron por fin que su sueño (iniciado en 2002, como ellos mismos reconocieron) podía hacerse realidad. *Cuphead*.

Y algo así les pasó también a los españoles Chibig Studio, padres del futuro ***Summer in Mara***, pero también de ***Deiland***, su anterior proyecto, que se lanzó en exclusiva para PS4 a través del programa PlayStation Talents. Sony no solo garantizó edición y distribución, sino que les brindó la oportunidad de tener incluso un lanzamiento en formato físico. Fue una decisión acertada, no cabe duda, porque sin esas ventas no hablaríamos ahora de su nueva obra. No en vano, la espinita clavada quedó ahí: en el fondo no querían limitar las posibilidades de expansión comercial de ***Summer in Mara*** en el resto de plataformas, tal y como me reconocieron en una entrevista para *MeriStation*.

Es por eso que, cuando se anunció oficialmente que ***Cuphead*** llegaría a Nintendo Switch, los primeros sorprendidos debieron ser los miembros de Studio MDHR. En realidad, era toda una declaración de intenciones. **Se rompían las barreras**: **el ecosistema Xbox llegaba a Nintendo**. En una entrevista con *GeekWire*, el líder de la firma de Redmond, Phil Spencer, reconoce que fue él quien contactó con la familia Moldenhauer para comenzar a hacer ese *port* para la híbrida y no al revés; que Microsoft tomó la iniciativa para derribar así un muro invisible que lleva acompañando a la industria tantos años, tantas generaciones.

Las exclusividades temporales se están convirtiendo en norma. Fijémonos en ***Octopath Traveler***, que se lanzará en PC y podrá ser disfrutado por mucha más gente. No es un título para las grandes

masas, no lo fue ni tampoco era su objetivo. Aunque sí es un juego de alto presupuesto de una gran empresa como Square Enix.

Es un caso distinto al de *Cuphead*, porque ese tipo de buques insignia de gran envergadura terminan determinando el «prestigio» del catálogo de cada máquina, su carta de presentación. No seamos hipócritas, no obstante, al pensar que un juego como

"Estas obras menos rimbombantes cuentan con una calidad

Cuphead —que nació producto de un adeudo— o como *Deiland* pueden repercutir negativamente a la primera consola donde se lanzaron. **Aquí quien gana es el videojuego**, porque esos proyectos más pequeños necesitan una mayor visibilidad. El «prestigio» es un concepto muy relativo ya que, en ocasiones, estas obras menos rimbombantes cuentan con una calidad superlativa.

Quién sabe lo que puede venir ahora. El medio que filtró la llegada de las tazas a la eShop antes del anuncio también apuntó otro nombre, *Ori and the Blind Forest*, que no parece algo descabellado ni por concepto de juego ni por estética, tampoco por tecnología. La equivalencia con títulos como *Hollow Knight* es justa... y todos sabemos lo bien que ha funcionado el título del Team Cherry en la eShop. Si Microsoft llama a las puertas de Moon Studios y les propone hacer un *port* para Nintendo Switch, ¿cuánto tardarían en aceptar la propuesta? ¿Cuánto tardarían en morderse los labios los jugadores de la gran N? ¿Cuántos de nosotros lo veríamos como un movimiento acertado?

Democratizar el acceso a aquellos grandes videojuegos inicialmente exclusivos que no pueden sostener el cartel de AAA es algo que beneficia al medio. Así que, personalmente, me alienta saber que el romance entre Microsoft y Nintendo ha comenzado a ser real, porque lo que pueda salir de ahí en el futuro es algo que solo saben ellos y que depende también de las capacidades de la máquina nipona. Seguramente sea absurdo pensar en *Ryse: Son of Rome*, pero quizá no lo sea tanto plantear *Super Lucky's Tale* como próximo candidato a hacerse hueco en la plataforma de los Joy-Con.

Las ventas de *Cuphead* en la eShop serán determinantes para saber si esa mezcla cromática entre el verde y el rojo termina siendo luz o sombra. Creo que no tardaremos mucho en saberlo, también sea dicho, porque si esto sale bien podemos estar a punto de presenciar **una sinergia que marque un antes y un después** en la industria del ocio electrónico, donde la siguiente generación arranque con el concepto «Xbox» no solo en Switch, sino también en nuestros *smartphones* y allá donde puedan ejecutarse bien sea desde la nube o de forma nativa. Spencer va muy en serio: quiere sus juegos en «cualquier dispositivo».

De este pacto de caballeros entre Nintendo y Microsoft ganamos todos, no pierde nadie: el usuario de Xbox no se puede sentir despojado, sobre todo tras la compra de una docena de estudios que pasan a ser *first party*. **El futuro es apasionante.**

Ilustrador: Ztoons

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Borja es redactor jefe de *Games Tribune*, filósofo y pensador.

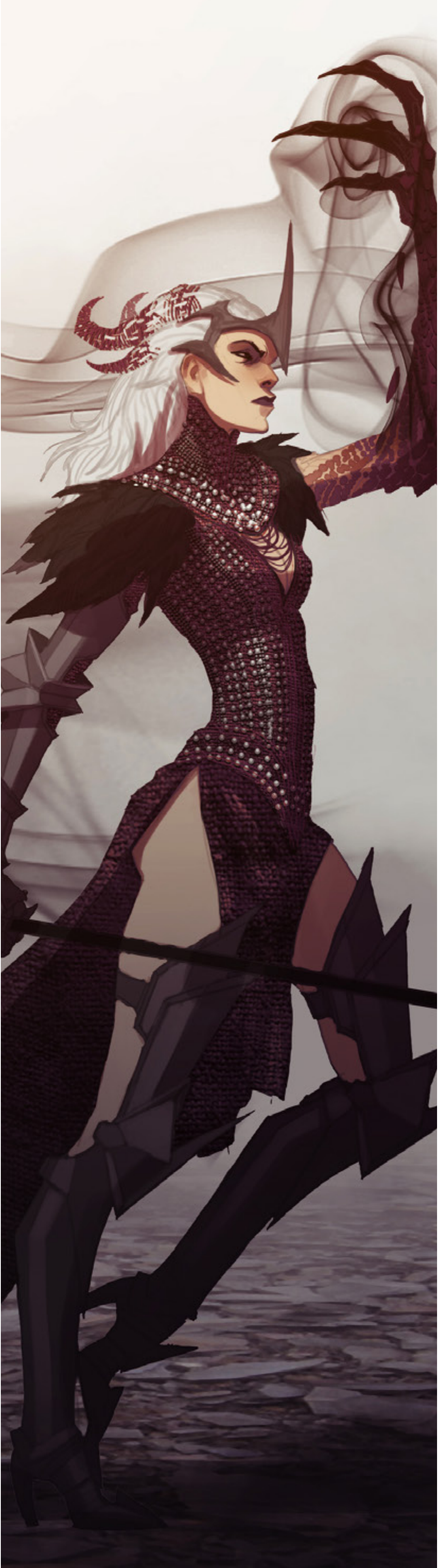
BioWare pierde su prestigio en cuestión de años

Zapatero a sus zapatos

Decía Jordi de Paco, director creativo de *The Red Strings Club*, que se habían planteado diseñar juegos que no fueran aventuras narrativas, salir de su zona de *confort* y construir algo nuevo. Ante este dilema, Devolver Digital, su editora, les recomendó centrarse en lo que mejor saben hacer: **fortalecer sus puntos fuertes e innovar en ese campo concreto**. Tal vez parezca una actitud conservadora, poco arriesgada o cobarde, pero a veces la mejor decisión es focalizar la atención en lo que uno sabe hacer bien. La clave es conocer las propias limitaciones y obrar en consecuencia.

BioWare está saboreando el fruto amargo del fracaso. El mítico estudio canadiense, leyenda viva del género *RPG*, **se ha zambullido en aguas profundas y no consigue salir a flote**. Se ahoga sin remedio, pues sus pulmones están llenos de líquido y nadie hace nada para remediarlo, ni siquiera Electronic Arts, precisamente Electronic Arts. La gigante, propietaria del estudio desde su compra hace unos años, toma decisiones incomprensibles que terminan por afectar a sus propios equipos creativos, de modo que BioWare no es un caso aislado, sino una más dentro de una estructura empresarial que se devora a sí misma.

El inesperado éxito de *Apex Legends* no borra los movimientos desacertados que EA encadena sin que nadie se dé por aludido. Ahí está la gestión de la marca *Star Wars*, que pende de un hilo y parece estar supeditada a los resultados de lo nuevo de Respawn Entertainment, *Jedi Fallen Order*. Con el prestigio mellado, los norteamericanos pretenden recuperarse de las decepcionantes propuestas que ya han lanzado al mercado, pero también de las que se quedaron en el camino. No se trata solo una cuestión de calidad de producto. *Star Wars: Battlefront II* es una obra fantástica, pero el daño que causó su sistema de monetización ha sido profundo y un aviso inequívoco de que el usuario no traga con todo. Pese a ello, DICE ha tratado por todos los medios de contentar a la comunidad para revertir la situación, ya de por sí no muy halagüeña. **Peor parado quedó Visceral Games**, cuyo estudio lideraba Amy Hennig, directora creativa de la saga *Uncharted*. La idea era desarrollar una aventura de acción en tercera persona que se apoyara en la narrativa y ofreciera una experiencia *Star Wars* de alto nivel. Por desgracia, EA pensó que este estilo de juego ya no se acomodaba a lo que el mercado y sus usuarios demandaban, por lo que tomó la decisión de cerrar Visceral Games y de traspasar el proyecto



a EA Vancouver, a la que se le dio la orden de rehacer el proyecto para transformarlo en un título de mundo abierto que se amoldara a la tendencia de los juegos-servicio. Pero este Frankenstein estaba condenado a muerte, ya que, como informó *Kotaku*, el videojuego fue cancelado.

Lo de tomar decisiones cuestionables es la tónica general en la Electronic Arts de los últimos años. *Titanfall 2* salió a la venta junto a *Battlefield 1*, otra de las producciones de EA, quizá con la idea de competir contra *Call of Duty*. El descalabro fue mayúsculo, muy a pesar de la calidad incuestionable del producto. Lo que ocurre es que la compañía **prefiere maquillar sus resultados fiscales y rellenar huecos al precio que sea**, caiga quien caiga. En ese torbellino económico, BioWare ha vuelto al epicentro y ha sido víctima de la mala praxis de EA.

"*Dragon Age II* fue desarrollado en apenas 14 meses"

Dragon Age II fue desarrollado en apenas 14 meses. La obra, una de las más criticadas de BioWare, se diseñó con prisas y por mandato de Electronic Arts, que necesitaba un juego antes del cierre del año fiscal. Esta situación provocó no pocas inseguridades en el estudio, tal y como desveló Mike Laidlaw, entonces director creativo de la saga, en una entrevista con *Kotaku*. El medio norteamericano, que ha publicado diversas investigaciones sobre la delicada situación de BioWare, dibuja una estampa de **desgobierno y de decisiones erráticas** que han infectado los últimos trabajos de los creadores de *Baldur's Gate*. En el reportaje aparece un término que refleja a la perfección los problemas del equipo comandado por Casey Hudson: «La magia de BioWare», que no es otra cosa que las descarnadas jornadas de *crunch* brutal al que fueron sometidos los trabajadores. A pocos meses del lanzamiento de *Dragon Age: Inquisition*, poco o nada funcionaba. El guion se completó en los meses finales y las mecánicas de juego hicieron *clic* en esa última fase.

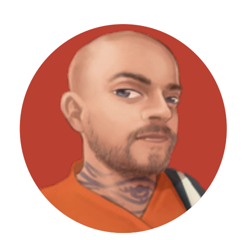
No, no fue magia. La magia no existe. Lo que aconteció es un nuevo caso de explotación laboral que robó la salud física y psicológica de muchos empleados. Que algunos desarrolladores desearan fervientemente el fracaso de *Inquisition* es sintomático, porque si las cosas salen bien, ¿cómo demonios se van a producir cambios drásticos en el modo en el que se gestionan los proyectos y los grupos humanos? Con todo, **el fracaso tampoco es garantía de nada**. *Mass Effect Andromeda* se pegó un batacazo tremendo, pero EA se preocupó más por los *memes* que por las razones que condujeron al descalabro. Lejos de aprender de los errores, BioWare y Electronic Arts han tropezado en la misma piedra.

Cuando *Anthem* se mostró en el E3 2017 era humo. Aunque el videojuego llevaba años sobre la mesa, la producción no comenzó hasta esa época. Perdido en una maraña conceptual, el título destinado a revolucionar la industria quedó **atascado en el mundo de las ideas**. Sin un plan de ejecución efectivo, el misterioso *Project Dylan*, aquel *Destiny* que no era *Destiny*, pero que al final sí lo fue, ha llegado al mercado sin un ápice de «la magia de BioWare», diluido en un maremágnum de promesas rotas y de inseguridades. Detrás de su desarrollo hay una historia de desorganización y de malestar, de talentos que se fueron y de condiciones de trabajo nefastas.

El nuevo descalabro de BioWare debería encender todas las **luces rojas** habidas y por haber. Ahora, las miradas se vuelven hacia *Dragon Age 4*, juego cuyo desarrollo fue reiniciado porque EA quería incluir elementos de juego-servicio. No aprenden ni por esas.

BioWare ha tratado de construir algo nuevo y no lo ha logrado. En la situación en la que está, **más le vale mirar hacia atrás y recordar lo que les hizo grandes**, zapatero a sus zapatos. Lo que está fuera de duda es que las condiciones en las que se diseñan las producciones de alto presupuesto son absolutamente intolerables.

CUBIERTA DEL MASCARÓN ROJO



JULIÁN PLAZA

Periodista. Comunicador. Defensor del texto que sale de dentro y explorador de tierras lejanas pintadas a base de píxeles.

El que dispara primero dispara dos veces

El apocalipsis del juego en la nube

Todos, alguna vez, nos hemos llevado al colegio algo que no debía salir de casa. En mi caso, recuerdo con especial vividez una excursión a la montaña en la que me agencié el MP3 de mi hermano mayor. Fueron tres días felices, pese a la consabida bronca que me esperaba al volver, pero es que eso de pasearse con lo último en tecnología musical era **algo importante para un niño de siete años** cuyas preocupaciones eran poco más que divertirse y disfrutar de cierta falsa popularidad ocasional. Y ese pequeño *gadget* la ofrecía.

Recuerdo, también, que uno de los profesores me soltó un pequeño sermón en relación a que el MP3 venía a destrozar la industria musical, que su formato de compresión te permitía tener decenas de canciones en la palma de la mano, sí, pero lo hacía a costa de maltratar cada tema, de reducir su calidad hasta cotas muy por debajo del estándar recomendable. Un CD y un vinilo siempre se oirían mejor, y ese nuevo integrante en el juego solo tenía dos elementos a su favor: **ser cómodo y ser la novedad**. El problema es que, a veces, con eso basta.

A día de hoy, dentro del mundo del videojuego, no hay ninguna compañía moderadamente grande que no haya flirteado con el juego en *streaming*. Hasta Nintendo, una empresa caracterizada por ir a rebufo de las tecnologías punteras, ha picoteado un par de veces con ese juego en la nube —*Assassin's Creed Odyssey* y *Resident Evil VII*, concretamente—, que parece contar con el potencial para sustituir el formato clásico. El movimiento, sin embargo, ha sido cauteloso. Hasta hace poco se podía decir que todo era un campo a medio sembrar, pero **la llegada de Google ha servido para constatar que aquí hay una guerra**, y nadie quiere quedarse atrás.

No han tardado en vendernos las ventajas. Podremos jugar olvidándonos de todo lo relacionado con los parches de actualización, el espacio de almacenaje y, en general, los tiempos de espera. Entra y juega, sin interludios. Hasta se han añadido nuevas y golosas funcionalidades como eso de poder comprar y empezar un juego justo después de ver su tráiler, acceder a tutoriales o *walkthroughs* de YouTube en plena partida mediante ventanas emergentes o, pervirtiendo un poco el asunto, saltar al momento exacto del videojuego al que está jugando tu *streamer* favorito. La inmediatez dando un pasito más hasta tu casa.

Los pros son evidentes. En cuanto a comodidad, la reducción de los tiempos de espera es innegable... y no es menos cierto que **te quitan de encima muchos que-**

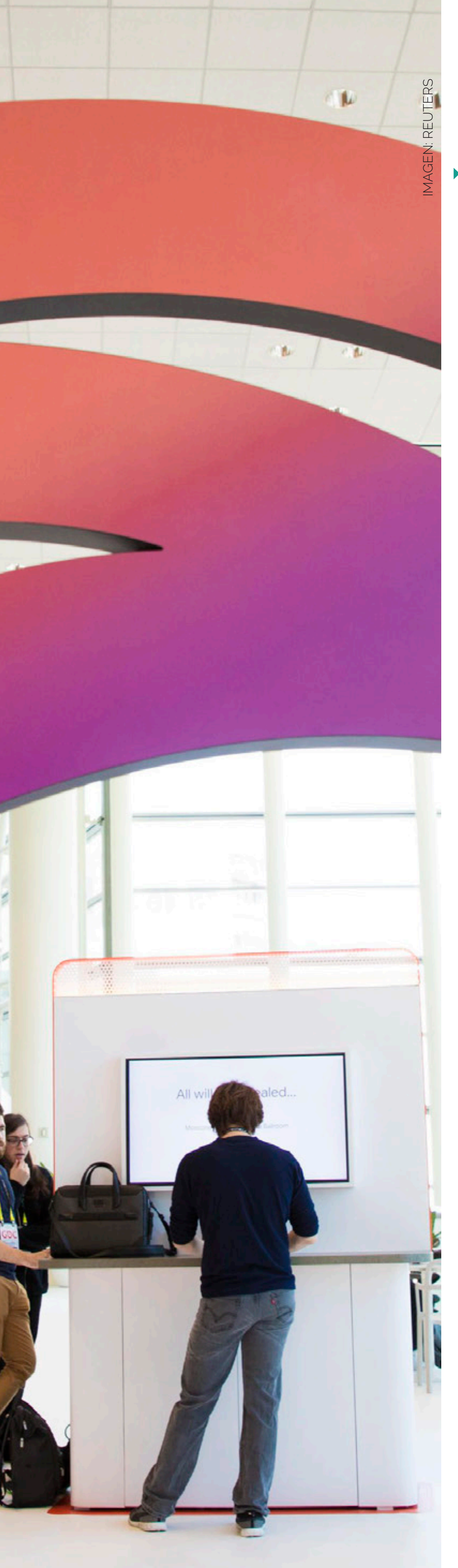


IMAGEN: REUTERS

braderos de cabeza. Lo único que tienes que hacer es pagar rigurosamente tu suscripción mensual (o anual) y contar con una conexión a Internet decente: ellos se encargan del resto. En el caso de Google, te garantizarán retransmisiones en Full HD a 60 imágenes por segundo con la promesa de contar, también, con el 4K en cuanto Stadia, que así se llama su consola en la nube, llegue al mercado. Se diluyen las barreras, podrás jugar en cualquier dispositivo que tenga pantalla y no se fragmentará a la audiencia. La misma potencia en cualquier hogar.

De los inconvenientes, claro, se habla un poco menos. El gran caballo de batalla es, paradójicamente, la espera. Pero aquí, en lugar de hablar de lo poco que tardas en tener el juego en tus manos, nos referimos a lo mucho que puede pasar desde que pulsas un comando hasta que tu acción

"Hay una verdadera guerra por la inmediatez"

se reproduce en pantalla, y es de aquellos casos en los que las milésimas de segundo pueden parecer segundos enteros e interminables. Porque no es lo mismo jugar a un *JRPG* por turnos que a un shooter multijugador como *Fortnite*, o a un *hack'n slash* como *Devil May Cry 5*, y porque si existen monitores especializados en los tiempos de respuesta rápidos es, precisamente, porque dicha variable importa.

PlayStation Now, por ejemplo, ha servido para demostrar que hoy por hoy el juego en *streaming* debe mejorar mucho para que títulos como *Bloodborne* sean disfrutables usando esta tecnología. Los tiempos de reacción que requieren muchas experiencias de acción son todavía inasumibles para el juego en la nube, pero ahora viene lo divertido: no hace falta alcanzarlos. Como mínimo, no da la sensación de que esto sea un problema para Sony, Microsoft y las demás compañías. La cruda realidad es que **no es un imperativo que el juego en *streaming* rinda tan bien como el doméstico**, solo tiene que ofrecer ventajas lo suficientemente atractivas. Le basta con ser el MP3 del videojuego.

Es relativamente fácil pensar en una lista de virtudes con las que el juego tradicional siempre podrá plantarle cara a Stadia y a sus homónimos: estabilidad, seguridad, privacidad, fidelidad. Pero ninguna responde a la pregunta importante: **¿cuánta gente es capaz de arrastrar Google con su proyecto si lo vende como la manera más cómoda de jugar a videojuegos?** ¿Cuántas familias pueden perdonar, o ni siquiera percibir, los problemas en el tiempo de respuesta si las cuotas de suscripción son jugosas? Es difícil pensar que poca.

No en vano, la otra variable de la ecuación son **los contratos con los *streamers***. El *influencer* de turno retransmite su partida, esta genera compras inmediatas y dicho creador de contenido recibe un porcentaje pactado con la distribuidora del videojuego en cuestión. No hace falta darle muchas vueltas al tema para darse cuenta de que en tal escenario ganan todas las partes. Disfrutaremos de una infraestructura capaz de responder, de manera inmediata, al arrebato consumista del que quiere experimentar lo mismo que ve en pantalla. Poco importará que la experiencia no sea exactamente la misma, en muchos sentidos el comprador estará satisfecho.

Recuerdo que, terminado el fin de semana, de vuelta a casa me encontré con un *discman* sin pilas y con un hermano reclamando un MP3 que no volví a oler. Lo tenía merecido. No muchos cumpleaños después cayó el regalo, un reproductor USB de marca blanca con apenas 256 MB de almacenamiento que sabían a gloria. Sí, para escuchar música en casa lo mejor era encender la minicadena, sacar el disco de la caja y subir el volumen. Pero recuerdo que pasó a encenderse mucho menos, que la montaña de CDs dejó de crecer y que en el PC había colas para añadir nuevas canciones a nuestros MP3. Al final éramos dos niños más preocupados por la novedad y la comodidad, **lo de la calidad no eran más que matices**. En eso diría que no hemos cambiado tanto. ■

BIG DADDY



RAFA DEL RÍO

Redactor donde le dejan, **padre *friki*** a tiempo completo y videojugador adaptado a tiempos modernos.

Sekiro, el valor de una obra y la integridad de su autor

Cuando no puedes con el juego de moda

S*ekiro Shadows Die Twice* ya lleva un tiempo a la venta, y seguramente, cuando leas estas líneas, muchos jugadores habrán logrado superar no solo su primera partida, sino también ese modo Partida Nueva+ que se promete más difícil que negar algo a una madre el día de su cumpleaños. **Yo, con toda probabilidad, no soy uno de esos jugadores**. No lo seré porque *Sekiro* me está costando la vida, porque cada vez que siento que me he hecho con el juego llega un nuevo enemigo y me mata. Me mata mucho. Y toca volver a empezar, a mejorar, a entrenar y a encontrar ese punto débil que hará que en un rato, en unas horas, o mañana, sienta el subidón de adrenalina que da la victoria.

El reto de la exigencia

Sekiro no se me da especialmente bien, pero por favor, no me tengáis lástima por ello: es justo por ese alto nivel de exigencia, por ese poner en mis manos las claves de la victoria y dejar que me pegue mil veces contra la pared hasta conseguir que el cerebro haga *click* y entienda al fin cuál es el siguiente paso que has de dar, que **la obra de From Software me está enamorando como hacía años que no me enamoraba** un juego. Podemos darle mil vueltas y enfocarlo como queramos, pero al final *Sekiro* es la obra maestra de un maestro, Hidetaka Miyazaki, que ha logrado encontrar al fin la forma, el sitio y el ritmo con el que lanzar ese mensaje que empezó a crear en *King's Field* y que ha sido perfeccionado a través de *Demon's Souls*, *Dark Souls* y *Bloodborne*.

Con *Sekiro*, Hidetaka Miyazaki ha logrado al fin hacer aunar su obsesión con la muerte, la necesidad de la inmortalidad del personaje y el puzle mediante el sistema prueba-error, y lo ha hecho colocando en el corazón de su obra **un sistema de combate perfeccionado y único que es el punto clave de todos los porqués** alrededor de *Sekiro*. La narración del juego de Miyazaki está en la comprensión de por qué es así su juego, y el juego es así por la necesidad de contemplar un periodo y toda una tradición histórica desde la más simple de sus formas, la del camino de la espada, del combate, la derrota, la vida, y la muerte. O si lo preferís, la muerte y la vida.

Una cuestión de obligaciones

Sekiro es exigente porque debe serlo, porque el camino que traza Miyazaki con su obra está y debe estar plagado de «encontronazos», obstáculos, duelos a vida o muerte y superación personal. Olvidad ese cántico que se convirtió en oda en *Dark Souls*, una saga en la que



morir se convirtió casi en cosa de risa hasta llegar a rozar el esperpento en más de una situación: ***Sekiro* no busca la muerte por la muerte ni la dificultad como sello de autor**. *Sekiro* busca explicarse a sí mismo a través de su combate y, para que éste tenga sentido, para que podamos llegar a entender su naturaleza elaborando movimientos, técnicas y estrategias imposibles, es necesario que el juego sea exigente, los enemigos resistentes y las situaciones, de primeras, insuperables.

Esa es la parte que hay que entender de los porqués a la dificultad en *Sekiro*: no se trata de una broma ni de una cuestión de promoción, ni tan siquiera de un antojo de Miyazaki. ***Sekiro* es exigente porque necesita serlo** para que exprimamos a fondo sus posibilidades. Una filosofía que ya imperaba en el videojuego hace casi cuarenta años y que resulta refrescante volver a encontrar en pleno 2019.

"Si quieres jugar, basta con ponerle ganas y corazón"

La polémica del modo fácil

Después de la parrafada entenderéis que no esté de acuerdo con la famosa petición de un modo fácil para *Sekiro*. Ojo, no pongo pegas a la petición, cada uno está en su libre derecho de pedir, pero sí a la intención tras ese querer «que todos puedan disfrutar del juego», que no es otra que **dinamitar un motor de combate que es un regalo traído del Olimpo por Miyazaki** y que banaliza toda la experiencia de juego para que pueda completarse a piñón en un par de tardes y a otra cosa, Lady Mariposa. La petición de un modo fácil no se debe a querer «poder jugar al juego» sin más, sino a querer jugar al juego sin complicaciones, sin problemas, sin perder el tiempo en los enemigos sintiéndonos como el héroe intocable que nunca muere. Rápido, rápido, rápido, con puntos de control en cada esquina y palmadita en el hombro al final antes de olvidar una experiencia que, por esta obsesión de convertir el videojuego en comida basura, ha perdido todo su sentido.

Estoy en contra del modo fácil en *Sekiro* porque es sacrificar todo el sentido de la obra y convertirla en un entretenimiento rápido, sí, pero también porque es **coger el trabajo meditado de un artesano del videojuego y escupírselo a la cara diciendo que** «así no que no hay que innovar ni falta que hace, que lo que tiene que hacer es un jueguito de ninjas y samuráis asequible». Una versión Sigma como la que sufrió *Ninja Gaiden* y dedicarse a ganar dinero sin más aspiración, encerrando su arte en una jaula de euros, o de yenes mejor dicho, porque al final, lo que tienen que primar son las ventas. O eso parecen creer.

Sekiro no necesita un modo fácil: os lo dice alguien que tardará meses en completarlo y no lo necesita porque **si de verdad quieres jugar al juego, basta con ponerle ganas, corazón**, y redescubrir esa gratificante experiencia de superarte a ti mismo en cada partida que juegues. Si no puedes entender esto, no pasa nada. Pronto vendrán *Ghost of Tsushima* y seguro que un *Assassin's Creed* en Japón. También podéis disfrutar de *Sekiro* gracias a los *youtubers*, versión moderna del niño del «¿te la paso?» que en salones recreativos querían ayudarnos a completar las partes difíciles del juego jugando gratis unos minutejos. Pero por favor, no insultéis al autor exigiendo que mancille su obra: esto no va de sentirnos especiales ni superiores, sino de respetar un trabajo original muy necesario en el catálogo actual del videojuego.

¡Nos leemos! ■

COMBO RÁPIDO



F. BERNABEU

Fernando es traductor, corrector y «nintendero». Uno de los miembros más ancestrales de *GTM*, presente en nuestras páginas desde sus inicios.

Nintendo abre todavía más las puertas a los estudios independientes

Las repercusiones de Cadence of Hyrule

Como demostración del apoyo que Nintendo está dando a los estudios independientes para que llenen el catálogo de su Switch, los Directs enfocados a los llamados «Nindies» cada vez tienen más importancia y **ya no están considerados como presentaciones menores**.

De hecho, en el Nindies Showcase que se emitió el 20 de marzo, la mayor sorpresa se reservó para el final: Brace Yourself Games, los creadores detrás del excelente *roguelike* ***Crypt of the Necrodancer***, están trabajando en un juego de *Zelda* que usará las mecánicas de su título.

Cadence of Hyrule: Crypt of the NecroDancer feat. The Legend of Zelda es el nombre completo de este juego cuya mayor baza es precisamente esa mezcla de elementos. Al principio pensaba que se trataba de una especie de modo adicional que el juego *indie* tendría exclusivamente en Nintendo Switch, como si simplemente fuera a incluir a Link y Zelda como personajes jugables. Pero no podía estar más equivocado: ***Cadence of Hyrule*** **es un título completamente nuevo** que demuestra que el paradigma de desarrollo de videojuegos está cambiando.

Con esto me refiero a que Nintendo, empresa propietaria de la franquicia *Zelda* que hasta hace poco evitaba con recelo cualquier colaboración, **le ha dado las llaves de su saga a un estudio independiente** para que haga un título acorde con su producto estrella.

Sí, Link ha estado en *Soul Calibur II*, los personajes de *Mario* son los protagonistas de un *pack* de *Minecraft* y Koei Tecmo junto con Team Ninja se han encargado de hacer juegos a lo *Dynasty Warriors* con personajes de *The Legend of Zelda* y *Fire Emblem*. Estas cosas han pasado, pero lo de *Soul Calibur* era dar un solo personaje jugable, lo de *Minecraft* eran simplemente *skins* y efectos de sonido y de *Hyrule Warriors* y *Fire Emblem Warriors* se ha encargado una desarrolladora grande. **Nunca antes un estudio pequeño se ha encargado de desarrollar un juego para una franquicia tan importante** como lo es *The Legend of Zelda*.

Cadence of Hyrule puede empezar una nueva etapa en la que **los creadores de títulos independientes de éxito puedan tener acceso a propiedades ya consolidadas** en este mundillo sin por ello dejar atrás la escena de lo *indie*. No había probado *Crypt of the Necrodancer*, pero ahora que me han llamado la atención con esto, igual le doy una oportunidad.

¿Qué será lo siguiente? ¿Yacht Club Games, creadores de *Shovel Knight*, harán un nuevo *Metroid*? ■

ASSASSIN'S CREED III REMASTERED



VOLVIENDO A MATAR

POR: **ALEJANDRO** CASTILLO

Entre el público general siempre suele surgir un nombre recurrente dentro de las quinielas sobre qué entrega de *Assassin's Creed* es la peor. Sí, por alguna razón que escapa mi comprensión, Connor y la revolución americana es uno de los periodos que se recuerda con mayor pesar. Los hechos nos hacen remontarnos hasta el año 2012, último año del ciclo de vida de Xbox 360 y PlayStation 3. Al borde de su aliento final, Ubisoft Montreal quiso cimentar las bases sobre las que se construiría la nueva etapa de la franquicia durante la nueva generación. Esa transición de un par de años, sobre todo a nivel de mecánicas y versión del motor, tuvo sentido gracias a lo propuesto en *Assassin's Creed III*. Fue en ella donde veríamos el debut de la exploración naval, o los primeros intentos por llevar el sigilo real a medida que interactuaba el jugador con el escenario Incluso destapó uno de los mejores guiones del pasado que se recuerdan en su breve historia. Personajes como **Aquiles, Charles Lee y el propio Haytham Kenway** pasaron al recuerdo del colectivo por la grandísima presencia que logran una vez salen a escena.

Si bien la comunidad está dividida entre detractores y defensores, a bien de permanecer objetivo y no decantarme únicamente por el segundo bando, es lógico comprender los argumentos de quienes le tachan como la entrega numerada más floja que se recuerda. Más allá de que el diseño de las ciudades (más propio de pueblecitos) no lograba en ningún momento cuajar, tanto a nivel de navegabilidad como de impresión visual, y sobre todo tras venir de Constantinopla, la Frontera era la mayor responsable de que el ritmo decayera. Esta zona de tránsito entre la hacienda y el resto de ciudades era un caos en todos los aspectos, pero lo peor es que su paso era de precisa obligación. Por no hablar de que la extrema accesibilidad del combate comenzaba a oler a cuerno quemado; *Black Flag* recibió severa crítica por mantener el mismo esquema.

Ahora, tras siete años desde su lanzamiento original, Ubisoft Barcelona ha tenido la oportunidad de trasladar la experiencia completa en su mejor versión a las consolas actuales, con la particularidad de que junto al tres también viene incluido *Liberation*, la entrega menor que se lanzó originalmente en PlayStation Vita al mismo tiempo que la versión de sobremesa del tercero. Los dos juegos junto a todos sus contenidos descargables en un único paquete. Eso sí, sin funciones multijugador.

Volver tras tanto tiempo ha hecho que valore más si cabe la nueva cara que la franquicia nos está ofreciendo en estos momentos, en especial *Odyssey*. Hay muchas funciones que se echan en falta tras ver los pasos que han dado en los últimos años, lo que evidencia más si cabe la importancia de haber parado con la sucesión de lanzamientos anuales. Sin embargo, la calidad de esta versión es inigualable, perfecto para descubrir (o rememorar) las andanzas de un **Connor injustamente vilipendiado**. ■

Desarrolla: Ubisoft Barcelona · **Consola**: PlayStation 4, Xbox One, PC, Nintendo Switch · **Lanzamiento**: 29 de marzo


YA VEO EL CASTILLO DE PYRULE A LO LEJOS...
LLEGAREMOS ANTES DE QUE SE HAGA DE NOCHE
THE LEGEND OF PEPA
by JAUME FONT
JODER, SÍ QUE ANOCHECE RÁPIDO POR AQUÍ...
¿QUÉ CO...?
¡MALDITA MANÍA DE METER ZOMBIES EN TODOS LADOS!
Aaah


EH.
UN MOMENTO...


¡CUIDADO PINK!
¡SE ACERCA EL INVIERNO!


ah... Sigüenyiaaaa...
Shabali... Shibala...
¡PERO SI SÓLO HAN PASADO 5 MINUTOS!
NECESITO UN TRAGO...
VOTA PACONDORF
¡CONTINÚA EL MES QUE VIENE EN GTM!

EL SOCIO OPINA

¿Es Google Stadia **el futuro de los videojuegos**?

La nueva era de los videojuegos **se está abriendo ante nuestros ojos** y todo parece indicar que el *streaming* y el juego en la nube son los sistemas que van a predominar. **Google ha hecho su apuesta con Stadia**, una plataforma digital que solo requiere de un navegador Chrome y una conexión a Internet para funcionar. **¿Seguirán estos pasos las compañías en la próxima generación de consolas?**

«Tiene muchas papeletas para quedarse».

—Raúl Mulero | *Socio Gold #370*

Creo que Stadia ofrece un servicio que tiene muchas papeletas para instalarse y mantenerse. La conveniencia del acceso fácil y en cualquier momento a una amplia de selección de videojuegos **es muy atractiva** (tanto para jugadores habituales como para casuales). ¿Quiere decir esto que el formato físico y las consolas tradicionales van a desaparecer? Sinceramente, no lo sé, pero al igual que pasó con los vinilos de música o está pasando ahora con los *blu-ray* o DVD con las películas, creo que hay suficientes jugadores y coleccionistas que, ante su deseo de seguir teniendo juegos físicos, **hará que este mercado no desaparezca del todo**.

«La situación actual está cambiando mucho».

—Guillermo Paredes | *Socio Gold #295*

¿Cuántos años llevamos hablando del final del formato físico en los videojuegos? De cómo plataformas como PlayStation Store o Xbox Live acabarían con él. Y, sin embargo, estamos en pleno 2019 yendo a tiendas a reservar futuros lanzamientos sin importar **si son ediciones normales o coleccionistas** cargadas de *merchandising*. Con Stadia o PlayStation Now **pasará lo mismo** que está pasando con los espacios digitales previamente citados. Será un modelo de negocio y adquisición de juegos que **convivirá** con la fórmula tradicional. Con la gran ventaja de que permitirá adquirir títulos que sean imposibles de conseguir en tiendas por haber pasado años de su lanzamiento o estar descatalogados.

«A mi pesar, será así».

—Elena M. Aguilera

Socia Platinum #75

A mi pesar, pienso que lo será. Vamos directos hacia ese tipo de consumismo y, a la larga, no tendremos que disponer de un tipo de *hardware* específico para jugar. Quizás el actual desenfreno desarrollando juegos **aliente aún más a un mayor número de plataformas** además de Stadia, inclusive a los «gigantes» actuales a que dejen de implementar ningún tipo de *hardware* para centrarse exclusivamente en ofrecer este tipo de contenido.

Desde el momento que descargamos un juego comprado previamente de forma digital, **ya estamos perdiendo la autoría física del mismo,** por lo cual no tenemos nada y eso personalmente no es algo que me fascine. Stadia solo está explotando de una manera muy inteligente la forma de sacar más tajada del enorme pastel *gaming* actual. Dicho lo cual, **lo digital hace mucho tiempo que va por delante de lo físico en muchos campos** y, nos guste o no, es la realidad pero... recordar siempre esa satisfacción de quitar el «plastiquito» a ese juego que has estado esperando durante años...¡Eso no tiene precio!

«El videojuego sigue el camino de la música y el cine».

—Omar López
Socio Digital #33

Como todos, coincido en que varios servicios como la música, la televisión y el cine están avanzando ya por este camino... y seguro que los videojuegos siguen la misma senda. Pero aun cuando Google solo ofrece transmisión, **espero ofrezca servicio *offline*,** porque si no eso no va a funcionar. Apple Arcade justo hará eso, contemplará ambas opciones y eso me agrada más, aunque, claro, estamos los que preferimos siempre tener un **formato físico que podamos jugar cuando sea**. Con tanta actualización, existen juegos que son muy diferentes al disco que compramos inicialmente. Finalmente, espero que algún día estos juegos digitales se puedan jugar *offline* cuando el usuario lo desee y **no tengan una fecha de vencimiento** como ya comienza a ocurrir con algunos juegos de Xbox 360 o PlayStation 3 que ahora resulta imposible descargar.

No, no lo es, desde luego no a corto plazo. Lo que ha pasado es que mientras Sony y Microsoft se mojaban la nuca, Google se ha tirado de bomba a la piscina. Es una propuesta más, **muy atrevida**. Igual que lo fue Netflix, Spotify, Amazon Prime Reading y, si me apuras, **el sistema de *renting* en un concesionario**. Se sigue yendo al cine, se siguen comprando vinilos, las bibliotecas y librerías no han desaparecido —todavía no— y obviamente aún puedes comprar un coche de forma tradicional. Stadia **no va a ser el Segundo Advenimiento** que cambie el mundo de los videojuegos como lo conocemos hoy: **es una alternativa** (o un complemento) que va a convivir con el formato físico y compra digital durante muchos años. Por lo menos hasta que el resto de compañías se atrevan a abandonar las consolas con lector de discos y, en última instancia, el formato físico convencional.

«No a corto plazo, desde luego».

—Gabriel Piedra
Socio Gold #228

«Estas plataformas irán en aumento en el futuro».

***—Leandro Brito** | Socio Digital #191*

Álex de la Iglesia dijo en unos Premios Goya de no recuerdo qué año, que «Internet es la salvación de nuestro cine», al tiempo que instó al sector a adoptar «**un nuevo modelo**» de mercado «que tenga en cuenta a todos». A esto se refería cuando todos los cineastas eran reacios a un movimiento en auge que mezclaba Internet y cine. Se refería a plataformas como **Netflix**, **HBO**, y, pronto, **Disney+.** Hoy en día esas plataformas funcionan de maravilla, conviven y alimentan nuestro cine. Pues todo **esto será lo que ocurra con Stadia** y las plataformas de juegos *online*, que seguramente irán en aumento.

«El futuro pasará por Stadia».

***—Iván Torrijos** | Socio Gold #331*

Si no es el futuro de los videojuegos, realmente el futuro pasará por Stadia. Es maravilloso tener una estantería llena de videojuegos de todas las épocas a los que poder jugar en cualquier momento, pero también lo es poder jugar a todos los juegos actuales **sin tener que comprarte un potente ordenador o una consola de última generación** y asumir un enorme gasto. Dejando a un lado la cuestión de lo físico y lo digital, Stadia va a llevar lo último en videojuegos a todos los hogares. Si ya nos hemos suscrito a todas las plataformas de *streaming*... ¿por qué no a Stadia? A los acumuladores de videojuegos nos gusta tocar lo que pagamos, pero **también lo queremos todo y lo queremos ya**.

GRACIAS POR TANTO

Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Jorge Sánchez Hernández
José Á. González "Champunes"
Adrián González
Alberto García Domínguez
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramón José Rodríguez Heredia
Nazaret Nogueiro "Crunchy"
Ramiro Díez Villamuera
Ricardo Fernández Andrés
Iñaki Unanue
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodríguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Sergio de la Cruz
José Matías Arce Alcázar
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel "TraiSimó" Tejeharinas.
Joaquim Griñó
Alex Roncal
Santiago Yusta
Judit López
David Rubio Galán
José María Bastida
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Rubén Bellerín Banderas
Santiago García Gómez
Cristina Méndez González
Daniel Garrido Marcos
Sandro Brant Alonso
Carlos José Vinuesa Álvarez
Félix Díez Cerdá
Carlos Peinado
Juan Andrés Hurtado de Mendoza
Lorenzo Bravo Perez
Jose Juan Cañete Gonzalez
Sergio Martínez Méndez
Jaime Revello Álvarez
Adrián Granados Moreno
Teresa Martos
Yoshua Garcia Mogensen
Pedro Aranda Fernández
Juan Camilo Aguilar
Ernesto Miguel Zamora

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Luis Jiménez Restrepo
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Alonso Pérez
David Abelairas Lemos
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Walter David
Albert Coch
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Eugenio Miralles
Adolfo Fernández
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Desireé Calle
David Villegas Silva
Idoia Suarez Muruamendiaraz
Anna - Victòria Teixido Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Lluis Saguer Díaz
Jorge Peinado
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Pablo Fornali Manzanas
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
David Vicente Pradillo
Eric Benedí
Ricardo Vacas Romera
Pablo Corrales
Adrián Montalban
Alejandro Ruvalcaba
Alba Esteban Sánchez
César García Pérez
David Almodóvar Mateos
Sergio Moreno
Daniel M. Díaz
Juan Luis Miravalles
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Alberto Carrillo Pozo
Abel Algaba San Martín
Alex Jiménez
Miguel Paniagua Rubio
Alejandro Martínez Lerones
José Antonio Álamo Martín
Joshua Ricardo Pérez Berrios
Eva Varela Miranda
Miguel Ángel Ambrosio Sequera
Jugatxi Apodaca Martínez
Juan Felipe Molina Benito
Antonio Huet Moyano
Eric Dote Sillero
José Manuel Díaz Rubio
David Yáñez Busto
Pablo Daniel del Socorro Plaza
Francisco Javier Gomez Flores
Lucas Silla
Héctor Cibanal Sánchez
Jacobo de la Torre Fernández
Santiago Martinis
Adrián Valcárcel Velazquez
Sergio De La Lama Álvarez

Socios Gold

Luis Sevilla
Héctor López
Iván Ferreira
Rubén Fúnez
Adrián Hernández
Rafael Quintana
David Martínez
Alberto Vicente
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
Aranzazu Mateo
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera Guerra
Iván Fernández
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Rafael Valencia
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Luis Manuel Sánchez
Alejandro Cebrián
Adrián Cermeño
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
Adrián Morillas
Óscar Bustos
Raúl Criado
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez "El Tocu"
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Andrew Lamas
Kilian Navarro
Adrián Arribas
Ismael Abad
Ismael Gutiérrez
Ramon Belmonte
Cristian Cabrera
Francisco Atienza
Jordi Llop
Francisco Florez
Valentin Rodal
Eli López
Fanny Díez "Fu"
Víctor Flores Pérez
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Daniel Moreno
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Daniel Navarro
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
Felipe Rodríguez
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Miguel Ángel Jiménez
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Jonatan Piqueras
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Olga Bas
Cristian Pregal
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Daniel Mangas
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Nacho Collado
Sergio Rincón
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía S. Saez
Víctor Conesa
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran
Felipe Lemus
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Ignacio Lanza
Roque Lara
Luis J. Moreno
Luis Miguel Romero
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Rubén Castro
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Sergio Casado
Daniel Ramos
Rafael Rodríguez
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Ramón Fontecha
Daniel Retamero
Fernando Sánchez
"Sckorpion"
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Javier Mínguez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Alfonso García
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Iván Gámez Fuentes
Carlos Morales
Jose David de la Rosa
Alejandro Suárez
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Álvaro Estrada
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Santiago García
David Juncà
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Pablo Ramos
David Arratia
Francisco Delmiro
Sergio Pera
Rafael Martin Morales
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua
Alberto Cuerva
Diego Hernández
Albert Castejón
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jorge Almenta Pulido
David Armijo
Victor Gómez
Jose Luis Acosta
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Daniel Jesús Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Sir Jordi Escobar
David Cervera
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
Arístides Malcolm Aroca
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol
Carlos García Vázquez
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Xavier Bacardi
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo José Fernández
Belén Muñoz
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Adán Valles
Pablo Núñez
Nuria Taboas
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Ana Martínez
Pablo Seara
Sergio Fernández
Iñigo Daniel Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
Ruben Escura
Moisés Sánchez
Arán Castellà "La Llave"
José Carlos García
Adrián Buján
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Damaris Herrera
Miguel Churruca
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Virginia Guitiérrez
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli "Zutxo"
Diego Oubiña
Francisco José García
Jorge Bermúdez
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Antonio Florentino
Carlos A. Rosendo
Óscar Calafate
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marco A. Barón
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
Sergio Saborido
Juan R. Martínez
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
Salvador Beato
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Sergio Amieva
Ismael López González
Álvaro Ventura
Miquel Aragonés
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Mariano García
Javier Soler
María Calvo
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Alejandro Roces
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Jesús Cabanilles
Manuel Peña
Elena Guzmán
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
Benjamín del Valle
Ismael Madroñal
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Jaimes Lamas
Joshua Gasch
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Clara Elena Castaño
Elena Magán
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Gabriel Ferreiro
Roberto Gualda
Albert Manjon
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Jose Sanz
Andreu Soronellas
Mario Gómez
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
David Carballo
Antoni Mesquida
Iñigo Iturralde
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Pedro D. Fernández
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Juan Fco Melgar
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Fernando Gómez
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Jordi Pozon
Roberto Fernández
Cristina Almansa
Jose J. Gallego
Gema A. Zamorano
Ramón Fernández
Hector García
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Manuel Carvajal
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Iván López
Juan Marcos
Pablo Prieto
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Antonio Guerrero
Juan M. Alguacil
Aitana Rama
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Luis Rodríguez
Beatriz Sánchez

Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Álvaro Llegó
David Molina
Alejandro Outeiriño
Marc Vilajosana
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Paz Giménez
Edgar García
Xabier Linazasoro
Miguel Ortega
Francisco J. Fernández
Diego Mellado
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
Amanda Morillo
Nicolás Jiménez
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Pablo Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Rubén García
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Daniel J. Pérez
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
David Turo
Alberto Cano
Miguel Cuenca
Gonzalo Mendoza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Francisco M. Pérez
Rubén Díaz
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Sonia Ruiz
Mariano Altable
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sara Carballo
Sergio C. González
Ángel Griñán
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Francisco J. Saavedra

Ramses Brumos
Arnau Molera
Javier Martínez
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Marcelo Esteves
Daniel Sellers
Cristo G. Bolaños
Vicent Pardo
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín
Juan Blanco
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Asier Rodrigo
Sandalio J. González
Aitor Coves
Carlos Fernández
José Serrano
José Rodríguez
Javier Moreno
Antonio G. Yuste
Diego García
Unai Beitia
Álvaro Martínez
Daniel Ortega
Roberto Arturo
Luis Albarrán
Tony Cuevas
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Iván Lobato
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Joel Rosalen
Julio A. Polanco
Luis Hervas
Olaf Meneses
Samuel García
Juan C. Campaña
Hugo Fons
Alejandro López
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Antonio Baeza
Jose Rodriguez
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
David Matín
Cristina Ferragut
Daniel Conejero
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
Christian Martínez

Josep Martínez
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Oscar Conde Amor
Mireia Rojas
Luis Escalada
Sergio de la Calle
Eder Alonso
Rubén Simó
Juan F. Vicaria
Juan A. Palavecino
David Modesto
JD Pérez
Manuel Díaz
Adrian Guillot
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Lucas Jiménez
Rodríguez
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Cristian del Toro
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Alberto Llorca
Enric Segalà
Adrián Porcel
Yolanda Pérez
Manuel Girela
Ana I. Sánchez
Antonio M. Chacón
Daniel Ramirez
Marta Guilló
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore
"Apolskis"
Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
David Sánchez-Mi-
gallón
Noemí Fernández
Guillem Valle
Gonzalo Martín
Egoitz Sanz
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Samuel González
Eduardo J. García
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan
Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Daniel Pérez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Alejandro Navarro
Juan Montes

Jorge Ferreirós
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Lola Graván
Joaquín Serrano
Javier López
Carlos García de Sosa
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco J. Romero
Albert A. Victoria
Julia Gil
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor A. Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
"Héroe"
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
Alejandro Gamir
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alberto Hernanz
Alejandro Balbuena
Alexandre Serra
Daniel García
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Javier López
Francisco Valverde
Víctor Martínez Álvarez
Mariano Fernández
Sergio Rodríguez
Morales
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
José L. Arriaza
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Jose Domingo Luque
Miguel Cogolludo
"Cabe"
Cristina Verano
Rado Svicin
Óscar López
Luis A. Lloreda
Juan A. Fernández
Albert Rodríguez Budia
Pablo Ariza
César Murillo
Raul Cano
Joel Casado
Marcos Giner
Francisco J. Iglesias
Antonio Vidal
Francisco M. Valencia

Silvia C. Díaz
Alberto Martín
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez
Israel Sánchez
Jose M. Manzanares
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín Cobos
Pablo González
Taboada
Angel Armenta
Lorenzo A. Martínez
Victor Valle
Francisco J. Moreno
Daniel Gomez
Gonzalo Bielsa
Carles Llusa
Carlos Jordan
Iago Valín
Jorge Jankovich
Javier Gavilan
José Carlos Entrena
Antonio Jesús
Fernández
Juan David Ramírez
Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez-Seco
Gerard Martí
Charlie Infante
Francisco Javier
Sánchez
Jose C. Ponce
Juan M. González
Pedro Jose Atenza
Eric Bayona
Iván Domínguez
Raúl García Bravo
José Flor
Javier Morales
Javier Martín
Iris Ruano
Ricardo Fernández
Jaime Vélez
Jesús D. Brigido
Ana Souto
Magnolia González
Raúl Ugarte
Antonio Cano
Víctor Castilla
Diego Bonilla
Carlos Ángel
Josu Puente
Iván Masedo
Héctor Hierro
Jonatán Huertas
Manuel Reyes
Fernando González
Francisco J. Sosa
Luis M. García
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Adrián Castillo
Jose D. Cañada
Adrián Gómez
Ancor Ramos

Jordi Cebrián
Aitor Pastor
Alba Esteban
Óscar Aparicio
David Paz
Juan C. Castro
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Rubén Acebal
Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Eduardo Robles
Gaizka Mata
Oriol Jiménez
Carlos Ramírez
Eva Farto
Marcos Sevillano
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Manuel Cruz
Álvaro Martínez
Óscar Costa
Alejandro Alcolea
José Manuel Toledo
María Noelia Santiago
Ángel Villanueva
Kevin Rovira
Adrián Hernán
Juan Antonio López
Iker Nasarre
Francisco J. Salas
Adrián Fabregat
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
José Breso
Juan Vicente Carrio
Jacobo Martín
Diego Ferreiro
Sheila Mellado
Nicolás Babot
Sergio García
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Víctor Manuel
Fernández
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Carlos Segura
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Jon Viar
Ignacio del Corral
Miguel Castro
Oscar Hernandez
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Marcos Casal
Santiago Garcia
Sergio Martín

Sergio Fernández
Víctor Sánchez
Juan Palacios
Raúl de la Villa
Gonzalo Hernández
Wilfredo Bañares
Manuel Gil
Ricardo Núñez
José Martínez
Sergio Franco
Javier Alfredo Burillo
Darío Muñoz
Darío Villena
David Garcia-Arroyo
Albert Mercade
Francisco Javier
Rodríguez
Isaac Álvarez
Ivan Alcazo
Jesús Enrique Coloma
Antonio Rivas
Alfonso Ruíz




GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
9 788494 974168